PC • PC CD-ROM • SONY • SEGA • NINTENDO • ATARI

68 stron

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe

9-10/96

Cena 28.000 / 2 zł 80 gr

Wojna Między Ludźmi i Robotami Trwa!

EarthSiege 2

Relacja z Targów

AUTUMN 96 ECTS

Długo Oczekiwany Hit Sierry

Urban Runner

Super Przeboje na PlayStation

Resident Evil

Formula 1

Najlepsze z Najlepszych

Close Combat

Quake

Z

Oraz Inne Recenzje

Megapak 6

A.D. 2044

Fire Fight

Toshinden 2

Uwaga! Nowy Dział: Praca w Toku



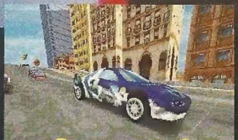
LBA 2



Destruction Derby 2



Shadow Warrior



Screemer 2


BOHATEREM TEJ GRY
DLA DZIECI I DOROSŁYCH
JEST SMOCZA RODZINA.
BAŚNIOWY ŚWIAT MARZEŃ
STWORZONY PRZEZ TRZECH
PROFESJONALNYCH GRAFIKÓW
Smocze Historie
PONAD 2500 FRAZ CZYTANYCH
PRZEZ ZAWODOWYCH AKTORÓW,
15 NASTROJOWYCH MUZYCZEK,
NIEZLICZONE ZAGADKI RODEM
Z KRAINY NASZYCH SNÓW.
PODCZAS WĘDRÓWKI PO
OLBRZYMIEJ, NIEZWYKŁEJ
KRAINIE, BĘDZIESZ MÓGŁ
SPOTKAĆ BLISKO 30 POSTACI.
SMOCZY OSESEK Z PIELUSZKĄ POMIĘDZY NOGAMI
POPISUJE SIĘ ELOKWENCJĄ I POCZUCIEM HUMORU.
Wersja polska i dystrybucja :
MIRAGE SOFTWARE
03-982 Warszawa Gen. Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl
IBM CD-ROM
MIRAGE

Spis Treści

Nowości

W Toku

Recenzje

od redakcji

Witamy po dłuższej przerwie. Na szczęście nie oznacza ona głębokiego kryzysu, jaki rzekomo dopadł nasze pismo. Wręcz przeciwnie, a ten numer powinien rozwiać wszelkie wątpliwości. Jeśli zaś idzie o kryzysy i zapaści, to wygląda na to, że inne pismo z naszej branży i to bardzo zasłużone może mieć duże trudności z dalszym przetrwaniem.

U nas na szczęście w porządku i wciąż do przodu. Przechodzimy ostrą metamorfozę, co chyba będzie z korzyścią dla pisma i Czytelników. To jeszcze nie koniec rewolucyjnych zmian w „Grach Komputerowych". Szykujemy wiele nowych niespodzianek. Zapraszamy więc do czytania następnych numerów naszego pisma, bo naprawdę warto! Teraz powinno być regularnie, kolorowo i cool.

AUTUMN ECTS 96

RELACJA str. 19

ISSN 1230-9044
INDEX 324320
NUMER 9-10/96 (28)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Eldgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Łukasz Kęska (Łukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (I kwartał '97)
Należność (3 x 2.50 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 listopada 1996 r.)

Broken Sword

Broken Sword • PC CD, PSX

Gra łączy w sobie wszystkie dobre cechy takich znamienitych tytułów, jak: Lure of the Temptress i Beneath a Steel Sky, a w zasadzie jest ich kontynuacją. Twórcy gry, grupa Revolution, jak sami twierdzą zebrali niewiarygodny wręcz budżet, którego odpowiednie wykorzystanie gwarantuje powodzenie Broken Sword. Gra jest typową przygodówką, której akcja toczy się w czasie. Główny bohater, George Stobbart, podczas swych wakacji w Paryżu natrafia na tajemnicze ślady sprzed kilku wieków. Okazuje się, że znaki pozostawione zostały przez zakon templariuszy. Tu zaczyna się podróż i przygoda. Na gracza czeka szereg ciekawych i sensownych zadań, a gry nie da się skończyć w kilka godzin. Bardzo ładna i szczegółowa grafika jest niewątpliwym atutem programu.





dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Październik*

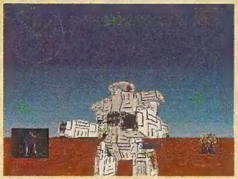


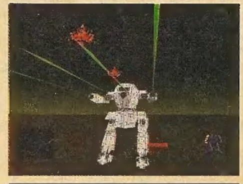
Mechwarrior 2: Mercenaries

Activision • PC CD

Trwa moda na powielanie starych, sprawdzonych tytułów. Firma Activision nie tak dawno wydała drugą część Mechwarriora, a już gotowa jest kolejna porcja robociego szaleństwa, Mechwarrior2 – Mercenaries.

Gra ta jest wzbogaconym Mechwarriorem2, gdzie do wypełnienia mamy 30 nowych misji, a do dyspozycji nowe rodzaje robotów. Istnieje możliwość dokupywania uzbrojenia i dokonywania napraw zepsutego sprzętu. Poprawiono grafikę, a dzięki zastosowaniu zaawansowanej geometrii 3D, wrażenie i realizm będą znacznie lepsze. Również kwestia rozgrywki wieloosobowej została potraktowana poważnie. W sieci możemy grać nawet w osiem osób, a istnieje też możliwość połączenia przez modem i kabelek.





dystrybucja .... *Optimus Bis*
premiera .... *Październik*



The Pandora Directive



Virgin • PC CD

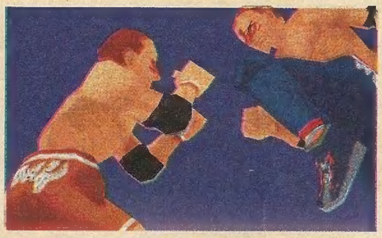
Od Access Software, twórców Under The Killing Moon, pochodzi ta najnowsza gra przygodowa. Jest to intrygujący thriller, którego akcja osadzona jest w 2043 roku, daleko od dnia, kiedy wydarzyła się katastrofa UFO niedaleko bazy wojsk amerykańskich w Roswell w stanie Nowy Meksyk. Gracz wciela się w postać Texa Murphy'ego, który okazuje się posiadać odpowiedzi na największe odkrycie w historii Ziemi. Gra powstała przy użyciu najnowszych technik zapisu obrazu i pełna jest różnego rodzaju efektów, filmów i animacji. Możliwe jest ustawienie wielu parametrów gry, począwszy od zagadek, a skończywszy na ilości lokacji do przejścia. Całość została zawarta na 6 płytach CD.

dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Październik*



Virtua Fighter

SEGA • PC CD, SATURN





Firma Bobmark planuje wydać w październiku świetną bijatykę z konsoli Sega Saturn – Virtua Fighter na komputery PC. W grze mamy możliwość wcielenia się w jedną z dziewięciu postaci, z których każda odznacza się innym temperamentem, możliwościami i gamą ciosów. Trzeba przy tym powiedzieć, że żadna z postaci nie używa broni, a jedynie rąk i nóg, czyli jest to prawdziwie szlachetna rywalizacja.

To, czym przede wszystkim różni się wersja PC od konsolowej, to możliwość walki w drużynie przeciw innej grupie oraz zastosowanie trybu pokazowego, gdzie możemy sobie usiąść i popatrzeć jak walczy komputer. Poza tym niewiele się zmieniło, gra jest dość prosta w obsłudze, wygląda bardzo dobrze, jest mało krwawa, co raczej przemawia na korzyść tego programu. Jeżeli chodzi o szybkość gry, to udało się ją utrzymać, jednak producenci namawiają do kupna szybkiej karty graficznej. Wiadomo, że z takim urządzeniem będzie lepiej. Sega na jesiennych targach ECTS przedstawiła kolejne konwersje konsolowych pozycji na PC. Już niebawem pojawią się też: Daytona, Sega Rally i Virtua Fighter 2.

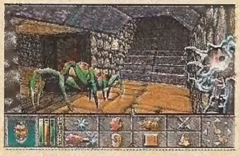
dystrybucja ....*Bobmark*
premiera ....*Październik*

The Elder Scrolls: Daggerfall

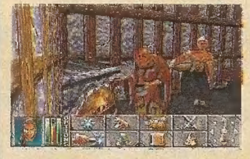


VIRGIN • PC CD

Najnowszy rodzynek firmy Bethesdy, The Elder Scrolls: Daggerfall, jest już praktycznie gotów. To, co przede wszystkim charakteryzuje tę superprodukcję, to piękne widoki w każdej prawie scence, tworzące odpowiednią atmosferę i nastrój – czyli to, co w grach RPG jest niezbędne. Poza tym cały otaczający nas świat będzie miał wpływ na poczynania głównego bohatera. Spotkania z nieznajomymi, rozmowy, potyczki i inne zdarzenia nie pozostaną bez wpływu na naszą przyszłą wędrówkę. Po drodze przyjdzie nam zwiedzić miasta, wioski, świątynie, a także lochy i opuszczone (no nie tak do końca) twierdze. Czyha tam na nas masa postaci, zagadek i tajemnic.



Nasz bohater ma wiele ciekawych umiejętności. Oprócz mistrzowskiego posługiwania się bronią, posiadł umiejętność rzucania czarów, a nawet wy-



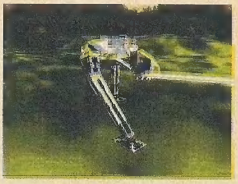
myślania własnych zaklęć. Poza tym ciekawostką jest fakt, że nie całą drogę przebywa piechotą. Ma bowiem do swej dyspozycji konia, a wiadomo, że taki towarzysz wędrówki jest wielce przydatny. Tak więc zapowiada się niezła przycinka.

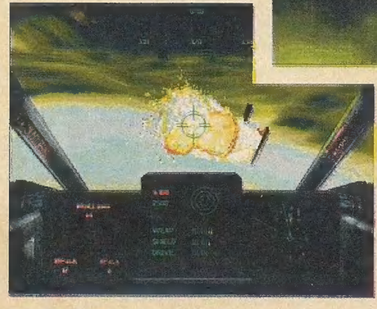
dystrybucja ....*IPS*
premiera ....*Październik*

Shattered Steel

INTERPLAY • PC CD, MAC CD

Jest rok 2132. Eksploracja i kolonizacja wszechświata stała się rzeczywistością. Kosmos podzielił się na dwie społeczności: mocarny środek i słaby świat zewnętrzny. Obydwa jednak ściśle ze sobą współpracują, gdyż potrzebują się nawzajem, by przeżyć. Jednak nadchodzi czas, gdy obie nacje staną przeciw sobie w śmiertelnej walce... W grze Shattered Steel firmy Interplay gracz wciela się w dowódcę oddziału robotów, których jedynym celem jest zniszczenie wroga. Dysponujemy niezłym arsenałem, w postaci 25 ciekawych i wielce efektywnych giwerek.





Przed nami 50 nieliniowych misji, odbywających się we w pełni renderowanych światach. Wszystkie wybuchy i inne efekty wizualne są wspaniale dopracowane. Także 16-bitowy dźwięk Dolby surround i sterefoniczne efekty stoją na wysokim poziomie. W grze zawarto opcje grania przez modem i sieć, a możliwe to jest nawet w 16 osób. Jakby komuś było mało wrażeń, do programu dołączono edytor misji. Mała rzecz, a jak cieszy!

dystrybucja ....*CD-Projekt*
premiera ....*Październik*

Die Hard Trilogy

FOX ● PC CD, PSX, SATURN

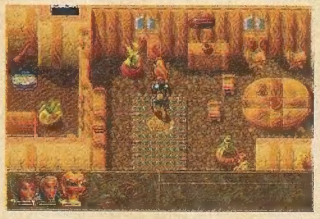
Filmy z serii Szklana Pułapka z Brucem Willisem w roli głównej, są bez wątpienia jednymi z najlepszych obrazów akcji kina amerykańskiego. Oprócz tego odniosły oszałamiający wręcz sukces kasowy. Fakt ten należało jakoś wykorzystać, dlatego firma Fox Interactive zdecydowała się na wydanie gry o przygodach charyzmatycznego policjanta. Die Hard Trilogy – bo taki właśnie tytuł nosi ta pozycja, jest jak sama nazwa wskazuje, zestawem trzech gier, w których do wypełnienia mamy określone zadanie. Ponadto gry różnią się od siebie nieco. Pierwsza jest pełnoekranową przygodówką (a la Fade To Black), w której musimy uratować zakładników trzymanych przez złych bandziorów w drapaczu chmur. Druga, to coś na kształt Virtua Cop, czyli strzelanka. Celem jest wyeliminowanie terrorystów na Lotnisku Dulles. Ostatnia zaś gra pozwala na szaleńczą jazdę samochodem przez Nowy York, w celu znalezienia ukrytych w mieście bomb. Jak widać gra wymaga od nas wszechstronności, jest niezwykle dynamiczna i bardzo wciągająca. Zabawy będzie co niemiara, gdyż Die Hard Trilogy oferuje ponad 40 zróżnicowanych poziomów, pełnych wrogów i innych niebezpieczeństw. A wszystko to okraszone znakomitą, pełną szczegółów grafiką.

***dystrybucja** .... IPS*
***premiera** .... Listopad*



Albion

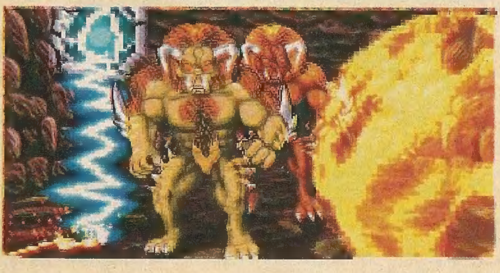
BLUE BYTE ● PC CD



Jest rok 2227. Międzygalaktyczny statek kosmiczny Toronto przemierza bezkresne połacie kosmosu w poszukiwaniu Życia. Pewne ślady prymitywnej cywilizacji zostają odkryte na planecie Albion, dlatego dowódca ekspedycji, Tom Driscoll, postanawia sam poznać to ciekawe znalezisko. Jak się później okaże, pozna o wiele więcej niż tylko prymitywną cywilizację...

Blue Byte wydaje właśnie grę Albion, która jest połączeniem gry RPG i strategii. Wcielamy się w postać Toma Driscolla, a naszym zadaniem jest podróżowanie po nowym świecie, odkrywanie go, poznawanie wszystkich tajemnic oraz toczenie walki. Albion odznacza się ciekawym połączeniem grafiki 2D i 3D. Sekwencje bitewne są podzielone na tury, a dysponować możemy wieloma magicznymi zaklęciami. Sceneria stworzona została z setek obrazów, tworzących niepowtarzalną atmosferę planety Albion. Efekty dźwiękowe są ciekawe i także współuczestniczą w tworzeniu atmosfery. Dodatkowa opcja gry do sześciu ludzi równocześnie jest ciekawym urozmaiceniem rozgrywki.

***dystrybucja** .... CD-Pojekt*
***premiera** .... Październik*



Comanche 3



Nova Logic ● PC CD

Oto najnowsza wersja, najlepiej sprzedającego się symulatora śmigłowca na świecie. Comanche 3, bo o nim mowa, powinien ukazać się w połowie października i będzie niewątpliwie gratką dla wszystkich, którym podobały się poprzednie części. Teraz będziemy mogli zasiąść za sterami unowocześnionego śmigłowca i puścić się w szaleńczą pogoń za wrogimi celami, jednocześnie uważając na nadlatujące zewsząd rakiety. Do tworzenia Comanche 3 użyto rewolucyjnego systemu Voxel Space 2 i dzięki niemu opracowano trójwymiarowe tereny, budynki i całą masę innych dodatków. Niezwykły dźwięk Dolby Surround wnosi coś szczególnego do tego typu gier. Eksplozje, odgłosy walki, silników – czyż nie tego nam trzeba? W Comanche 3 mamy do spełnienia 30 misji. Pomiędzy nimi oglądać możemy digitalizowane scenki. Kokpit śmigłowca jest autentyczny i wskazuje to wszystko, co prawdziwa maszyna. Istnieje możliwość gry przez modem, sieć i kabel.



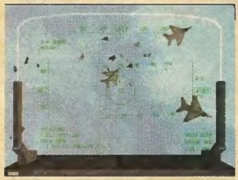
dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Listopad*

F22 Lightning II



Nova Logic ● PC CD

Oto nadchodzi kolejny super symulator z firmy Nova Logic. Jak twierdzą sami autorzy, jest to najbardziej zaawansowana symulacja, jaką kiedykolwiek widzieliśmy. Gra została opracowana o całkiem nowe technologie wielokątów, stworzone specjalnie na potrzeby Nova Logic. Sama gra wyświetlana jest oczywiście w podwyższonej rozdzielczości, a dostępne są trzy tryby. Poruszamy się po kilku sceneriach, np. nad dżunglą, pustynią, wybrzeżem itp. Na każdy teren przypada mniej więcej osiem misji do wypełnienia. Samolot, którym przyjdzie się nam poruszać, jest znakomitą maszyną, tym nie mniej musimy wiele urządzeń obsługiwać sami, np. podwozie, karabiny maszynowe, ale to zwiększa tylko realizm zabawy. Strona dźwiękowa została przygotowana z niezwykłą starannością.



Otrzymujemy 16-bitowy dźwięk z Dolby i efektem Surround, który powinien powalić na kolana nawet najbardziej wymagających graczy. Opcja multiplayer jest także dobrze pomyślana i powinna być atutem tej gry. Inną ciekawą opcją jest dołączony edytor własnych misji – niezwykle przydatna rzecz, gdy podstawowe zadania już nas nie bawią.

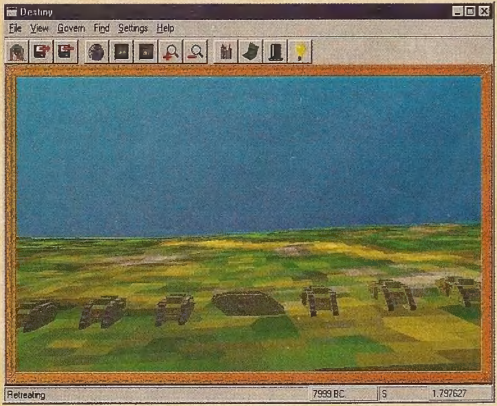
dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Listopad*

Destiny

Interactive Magic ● PC CD

Na początku Bóg stworzył niebo i ziemię. I powiedział: „niech będzie światło." I było, a działo się to w dniu pierwszym. Potem wiadomo co jeszcze zostało stworzone – zieleń, owoce, drzewa, gwiazdy, dzień, noc, zwierzęta, mężczyzna i kobieta, a wiecie co się stało siódmego dnia? Człowiek stwierdził: „Boże, ale nudy!" Więc Bóg się zdenerwował i dał człowiekowi kopię Destiny i powiedział: „Jak jesteś taki mądry, to zmykaj z raju i staraj się zrobić coś na własną rękę". Tak według Interactive Magic wyglądał początek ich gry. Gry, która w niedalekiej przyszłości może stać się ogromnym hitem. Jest to strategia przypominająca nieco Civilization i Populousa. Naszym zadaniem jest kierowanie wybranym narodem od ery kamienia łupanego (lub jeszcze wcześniej), aż do czasów, w których loty kosmiczne są na porządku dziennym. Pomysł wydaje się być już sprawdzony, jednak gdy patrzy się na tę pozycję, to ręka sama układa się na myszce. Wszystko pięknie renderowane, grafika 3D, rozgrywka w czasie rzeczywistym, mnóstwo opcji, możliwość potyczki z kumplami przez modem i sieć, muzyka z dziesiątkami efektów dźwiękowych – oto walory tego programu.

dystrybucja .... *Marksoft*
premiera .... *Październik*



The Smurfs

INFOGRAMES ● PC CD





Dokładnie na 25 października, na Targi gier komputerowych w Warszawie, przewidziana jest premiera Smurfów. Wszystkim dobrze znane niebieskie żyjątka pojawią się na ekranach naszych monitorów w całkowicie polskiej wersji językowej, którą przygotowała firma Master Film. Niebieskim stworkom swoich głosów użyczyli ci sami aktorzy, którzy brali udział w przygotowaniu dobranocki, wspomnę choćby o Wiesławie Michnikowskim, który tak wspaniale wcielił się w postać Papy Smurfa oraz Mieczysławie Gajdzie – odtwórcy roli Ważniaka. W sumie w produkcji tej gry brało udział ponad 20 osób, a stworzono materiał, który starczyłby na 3 pełnometrażowe filmy. Smurfy adresowane są przede wszystkim dla naszych najmłodszych czytelników, choć myślę, że znajdą się też starsi, którzy chętnie zasiądą przed komputerem. To, co na pewno ich przyciągnie, to wspaniała grafika autorstwa Peyo, prosty interfejs obsługi oraz szereg zadań do wykonania, łatwiejszych i trudniejszych, ale przede wszystkim zabawnych i uczących.

***dystrybucja** .... Mirage Software*
***premiera** ....Październik*



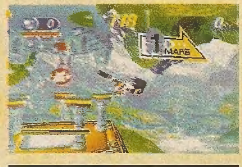
Nights

Sega ● Saturn



Trzeba przyznać, że Sega bardzo odważnie działa na rynku gier. Nie dość, że szykowana jest konwersja wielu świetnych tytułów z Saturna na PC, to oczywiście powstają coraz to nowsze pozycje na tę konsolę. Jednym z takich interesujących tytułów jest Nights, który chyba ma szansę stać się dla Saturna tym, co Mario dla Nintedno, czy wcześniej Sonic dla Segi – czyli znakiem rozpoznawczym. Nights jest grą, którą cechuje świetna grafika, a przede wszystkim grywalność. Jest to opowieść o duszku, którego imię jest tytułem gry. Jednak jak na ironię, zabawę rozpoczynamy zupełnie kimś innym, a mianowicie parą nastolatków – Clarisą i Elliotem. Każdy poziom gry rozpoczyna się w towarzystwie jednego z dzieci, wybranego przez gracza. Historia jest w zasadzie prosta. Dzieci dorastają i oczywiście poznają pierwsze problemy, które znajdują swoje odbicie w snach. I tu na scenę wkracza duszek Nights, który może uwolnić dzieci od ich koszmarów, jeśli wcześniej one pomogą mu wydostać się z więzienia dusz, w jakim się znalazł. Bohater wybrany przez gracza, stara się dotrzeć do uwięzionego duszka i może go uwolnić na jakiś czas. W tym czasie Nights musi szukać tajemnych symboli, które pozwolą mu zostać na wolności. Czeka go długa podróż przez wiele poziomów (w grze zwane są Marami), walka z nieprzyjaciółmi, zbieranie punktów itp.

Gra prezentuje się bardzo okazale. Mnóstwo efektów zapewnia sporą grywalność, zadbano o miłą dla oka grafikę i wiele ciekawych opcji.



***dystrybucja** ....Bobmark*
***premiera** ....Październik*

Independence Day

FOX • PC CD, PSX, SATURN



Film „Dzień Niepodległości" święci tryumfy w kinach na całym Świecie. Producenci poszli za ciosem i wydali płytę ze ścieżką dźwiękową, książkę, a teraz szykują grę. Do dyspozycji mamy czternaście typów myśliwców bojowych – od F-14, przez Miga-31, aż po ściśle tajną maszynę Aurora. Musimy oswobodzić 16 miast, walcząc najpierw z armadą wrogich myśliwców, by potem zniszczyć wiszące nad metropoliami spodki. Jednym słowem – wspaniała strzelanina z elementami symulacji i powalająco realistyczną grafiką.

Aby zbić jeszcze więcej kasy wypuszczono multimedialny produkt, będący zapisem przebiegu tworzenia filmu „Independence Day". Teraz czekamy na kubki i laleczki.

dystrybucja ....IPS
premiera ....Listopad



Super EF2000

FOX • PC CD

Według producenta „Super EuroFighter 2000" łączy w sobie doświadczenie wyniesione z poprzednich części z wojskowymi informacjami o terenie działań, co razem ma porażać realizmem. Ciekawostką jest fakt, że niedoświadczony pilot będzie mógł nauczyć się pilotować maszynę będąc już w powietrzu, bez wielogodzinnego wertowania instrukcji. Także w czasie wykonywania misji zawsze będziemy mogli sięgnąć do interaktywnej pomocy (RoboHelp). Inne atuty gry to możliwość planowania misji na poziomie taktycznym oraz tworzenia całkiem nowych zadań, rozszerzona komunikacja w czasie walki poprzez interfejs Windows, a także rozbudowane możliwości obserwowania akcji z różnych miejsc (np. zza lecącej rakiety). Wszystko to tylko pod Windows'95.

dystrybucja .... Mirage Software
premiera ....Listopad

Harvester

VIRGIN • PC CD



Harvester to małe przyjemne miasteczko. Ludzie są tu bardzo mili, mają swoje określone zwyczaje i przyzwyczajenia, przy których trwają jakby były świętością. Twoja przygoda rozpoczyna się pewnego miłego dnia, kiedy okazuje się, że zupełnie nic nie pamiętasz ze swojej przeszłości. Jedyne, co sobie z trudem przypominasz, to że urodziłeś się ponad 17 lat temu i od tego czasu zawsze zamieszkiwałeś w Harvester. Jednak nadal nie wiesz, czy to prawda, czy tylko tak Ci się wydaje. Ktoś musi odkryć tajemnicę miasteczka, dziwnego spokoju mieszkańców, ogólnej idylli. Oto zadanie dla Ciebie. Tak pokrótce można przedstawić fabułę gry Harvester, która ukaże się pod szyldem Virgin. Jest to gra przygodowa, a w zasadzie horror i to bardzo krwawy. Przed naszym bohaterem stoi wiele zagadek. Nie jest to łatwe, ale któż nie chce znać prawdy. Akcja gry toczy się na wielu lokacjach, w których panuje autentyczna atmosfera grozy. Efekt ten pogłębia jeszcze niesamowita grafika i efekty dźwiękowe.



dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Październik*

Gene Machine

VIRGIN • PC CD

Szalony naukowiec z megolomańskimi zapędami postanowił zemścić się za upokorzenia doznane w młodości i przy pomocy armii stworzonych przez siebie mutantów, zapanować nad światem. Na szczęście dla nas wszytkich, stworzenie będące rezultatem jednego z eksperymentów, kot z ludzkim mózgiem, zdołało uciec z jego kryjówki i powiadomić o „czarownych" planach profesorka Piersa Fanshawe – tajnego agenta Jej Królewskiej Mości. Dalej, jak zapewne każdy już się domyślił, Piers (z niewielką pomocą Mossopa, swego służącego) przystąpi do akcji likwidacji zagrożenia. Przed ostateczną konfrontacją z szaleńcem będzie musiał udać się w najbardziej zakazane regiony Londynu, odbyć pierwszy w historii załogowy lot na Księżyc, przechytrzyć kapitana Nematode i zgłębić tajemnice Atlantydy.



Ta rozgrywająca się w czasach wiktoriańskich przygodówka, wydana przez firmę Virgin, okraszona jest ładną, prezentowaną w wysokiej rozdzielczości grafiką, gdzie ręcznie malowane tła przeplatają się z trójwymiarowymi, renderowanymi animacjami. Dodatkowym atutem gry jest spora dawka całkiem niezłego humoru. Intryga zaczyna się wielce obiecująco, zaskakuje oryginalnymi pomysłami, lecz niestety w miarę rozwoju akcji, rozmach autorów rozmienia się na drobne.



dystrybucja .... *IPS*
premiera .... *Październik*

Shadow Warrior

Wydawało się, że po ukazaniu się Duke Nukem 3D i Quake, przez jakiś czas nie pojawi się kolejna gra doomopodobna. Nic bardziej błędnego, gdyż 3D Realms na listopad szykuje już następną pozycję tego typu.



Jak twierdzi George Broussard, szef firmy, Shadow Warrior będzie grą niewątpliwie lepszą niż Duke. Przede wszystkim postawiono na większy realizm i trzeba przyznać, że osiągnięto ten cel. Na przykład postacie wyglądają o wiele lepiej niż te, które biegały po korytarzach zarówno Duka, jak i Quake'a. W ogóle wszystko zostało lepiej dopracowane. Wygląd komnat, ścian, jest niewątpliwie atutem, a jeszcze większym jest fakt, iż Shadow Warrior będzie miał niesamowity klimat. To już nie są korytarze z Duke, gdzie wszystko było kolorowe i nieco komiczne. Tu przygoda wiedzie nas przez niezliczoną ilość poziomów, w których naprawdę można się przestraszyć. I o to chodzi. W Shadow Warrior czeka nas o wiele więcej zabawy niż w innej grze tego typu. Walka toczy się nie tylko w pomieszczeniach, lecz także na świeżym powietrzu. Możemy na przykład wsiąść do czołgu i pojeździć nim, a jakby tego było mało, to mamy działo, z którego można postrzelać. I to nie tylko do wrogów, gdyż za pomocą pocisków można z drogi usunąć las lub inną przeszkodę. Czołg nie jest jedynym pojazdem, który można użytkować. Okazuje się, że buldożer także sprawdza się w akcji. W Shadow Warrior nie potrzebujesz już specjalnych kodów, z których jeden pozwoli Ci na swobodne przechodzenie przez ściany. Chcesz to zrobić, proszę bardzo. Wsiadamy do buldożera, prujemy naprzód i nic nie jest w stanie nas powstrzymać. Jeżeli chodzi o wrogów, to nie mamy już do czynienia ze zwykłym mięsem armatnim. Dzięki zastosowaniu sztucznej inteligencji, w przypadku zagrożenia potwory zachowują się całkiem rozsądnie. Robią uniki, uciekają, potrafią wskakiwać na ścianę, słowem robią wszystko, by uniknąć kulki w ciele. W tym momencie warto wspomnieć o broniach, których różnorodność i działanie jest absolutnym novum. Bo jeżeli za dość typową uznamy wyrzutnię rakiet lub karabin taśmowy, to zupełną rewelacją jest coś na kształt gumki myszki – wymazywacz, który zręcznie usuwa nieprzyjaciela. A co powiecie na możliwość, hm, przepraszam za wyrażenie, wymiotowania. Zbliża się do nas jakaś postać i przygotowana jest raczej na to, że zaczniemy ładować do niej z jakiejś giwerki. A tu niespodzianka, częstujemy ją produktami z najgłębszych pokładów naszego żołądka. UUU, obrzydliwe, nieprawdaż.



W całym Shadow Warriorze czeka nas jeszcze więcej niespodzianek, a prace nad tą świetnie zapowiadającą się grą wciąż trwają. Różnorodność wrogów, ich inteligencja, masa poziomów, z których wiele jest usytuowanych jeden na drugim, ciekawe pomysły i super grafika – to wszystko jest niewątpliwym atutem tej gry. Poza tym opcja gry w sieci i przez modem to już standard w dzisiejszych programach, więc nie ma się co zachwycać, natomiast cieszy edytor poziomów, który pozwoli na nieskończenie długą zabawę z Wojownikiem Cienia. Zabawę, do której potrzebować będziemy minimum Pentium 60, choć autorzy chcieliby, aby gra chodziła na 486. Ale cóż, takie są realia i nic na to nie poradzimy, po prostu sprzęt klasy Pentium to już standard. Wydawało mi się, że po Duke Nukem 3D i Quake niewiele można wymyślić, a tu okazało się, że jest zupełnie inaczej. Okazuje się, że gry doomopodobne powstają i powstawać będą, ciekawe tylko, w jakim kierunku pójdzie ich rozwój. Myślę, że przekonamy się o tym już niebawem, gdy na rynku pojawi się ukończony Shadow Warrior.

Eldgar



wydawca .... *GT Interactive*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Listopad*

9

Kiedy w 1989 Robert De Niro utworzył razem z Jane Rosenthal Tribeca Productions, firmę generalnie zajmującą się interesami pana De Niro, chyba nikt, w najśmielszych nawet marzeniach nie przewidywał, iż 8 lat później Tribeca zajmie się grami komputerowymi.

Faktem jest jednak, że w kwietniu tego roku zostało publicznie ogłoszone, iż Tribeca Interactive i GT Interactive połączą swe siły, celem opublikowania przygodówki 9.

Akcja Nine osadzona jest w wielce tajemniczym ośrodku wypoczynkowym Last Resort – miejscu, które niegdyś, z pomocą magii Mechanicznej Muzy, zdolne było przywracać inwencję twórczą nawet najbardziej jałowym artystom. Niestety, po śmierci Twojego wuja Lasta, założyciela ośrodka, kurort pogrążył się w chaosie i ruinie. Twoim zadaniem (co oczywiste), jest odkrycie sekretów wuja i przywrócić dawną świetność Last Resort.

Podczas gry napotkasz na swej drodze wielu dawnych „wczasowiczów", aktualnie niekoniecznie przy zdrowych zmysłach, będziesz też musiał rozwiązywać dziesiątki skomplikowanych, nierzadko surrealistycznych problemów – ot, jak w zwyczajnej przygodówce.



Grafiką 9 zajmuje się Mark Ryden – malarz, którego dzieła zdobią okładki albumów m.in. Michaela Jacksona, Red Hot Chilli Peppers czy Aerosmith, przy czym, jak sam przyznaje, swój ostateczny, niesamowity wygląd grafika zawdzięcza w głównej mierze sugestiom podsuwanym Rydenowi przez członków zespołu Aerosmith.



Godnym odnotowania jest fakt, iż postaciom w grze udzielały głosu takie sławy jak Cher, Christopher Reeve, James Belushi, a także Steven Tyler i Joe Perry.

Z taką obsadą, wiedząc dodatkowo, iż stroną techniczną gry zajmują się spece z Hollywood (jak chociażby odpowiedzialny za animację Joe Pasquale, dawniejszy kierownik działu animacji w Industrial Light and Magic), gierka szykuje się na jeden z przyszłych hitów, jednak aby na własne oczy przekonać się, co wynikło z mariażu Tribeki z GT Interactive, trzeba będzie jeszcze trochę poczekać...

Patrycja

wydawca .... *Tribeca Interactive*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Jesień*

Screamer 2







Zapewne wielu z naszych Czytelników zainteresuje informacja, iż Virgin przygotowuje kontynuację znakomitych wyścigów Screamer.

Od dłuższego już czasu trwają prace nad Screamerem 2, a sądząc po efektach, jakie mogliśmy zobaczyć, zapowiada się naprawdę wielki hit. Sporym problemem pierwszej części Screamera był fakt, że prawie równocześnie z nim na rynku ukazała się inna gra tego typu – The Need For Speed. Wielu graczy wybrało tę drugą pozycję, jednak to Screamer był produktem bezsprzecznie lepszym. Teraz, kiedy wiadomo już, że Screamer 2 niedługo się pojawi, możemy zauważyć podobną sytuację jak wtedy. Właśnie ukazała się specjalna edycja Need For Speed, jednak nie oferuje tylu nowych rzeczy, co produkcja Virgin. Przede wszystkim autorzy zaproponowali sześć nowych tras. Wszystkie wyglądają wspaniale, ale są dość trudne i wymagają od gracza sporych umiejętności. Mamy możliwość ścigania się na Wyspach Brytyjskich, wokół piramid egipskich, w dżungli amazońskiej i ośnieżonej Skandynawii. Nie dość że widoki są naprawdę rewelacyjne, to różnorodność tras i podłoża sprawia, że rywalizacja jest silna, a jazda wcale nie łatwa. Normalną rzeczą jest, że nasz samochód wpada w poślizgi, że na piachu kurz bije spod opon. Te wszystkie efekty widać jak na dłoni, a przede wszystkim są bardzo rzeczywiste. Inną ciekawostką jest spora liczba opcji. Teraz, oprócz jazdy w dzień, możemy przygotować się na nocny wyścig, który oczywiście rządzi się swoimi własnymi prawami.



Oprócz tego mamy możliwość regulowania warunków pogodowych, przez co rywalizacja staje się jeszcze ciekawsza. Gdyby komuś znudziła się jazda z komputerowym przeciwnikiem, to będzie miał okazję wybrać inny rodzaj zabawy. Jazda na czas, bo o niej mowa, też może być całkiem niezłą rozrywką. A co z opcją multiplayer, zapytacie? No, właśnie, nad tym programiści pracowali dość długo i, jak sami twierdzą, ten element sprawdza się idealnie w działaniu i pracuje bez zarzutu. Można się połączyć przez kabel, modem lub Internet i szaleć do woli z pięcioma innymi fanatykami samochodów.

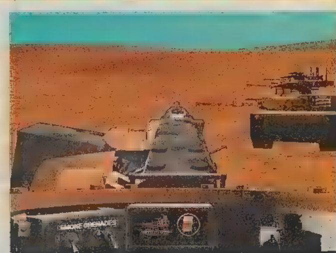
Screamer 2, jak przystało na nowoczesny produkt, ma możliwość podłączenia kierownicy i pedałów. Na pewno dzięki temu jazda staje się bardziej rzeczywista i wciągająca, a widać to było na tegorocznych targach ECTS, gdzie rzesze ludzi stały w kolejce, by móc wypróbować taki zestaw.

Jak widać, na dziś Screamer 2 prezentuje się naprawdę wspaniale. Oczywiście pewne elementy mogą się jeszcze zmienić, gdyż prace nadal trwają, jednak może to dotyczyć jedynie kosmetycznych poprawek. A potem będzie już można zasiąść w fotelu, chwycić joya lub klawiaturę i z piskiem opon odjechać w siną dal.

Eldgar

wydawca .... *Virgin*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Listopad*

M1A2 Abrams



Dawno nie mieliśmy już symulatora czołgu z prawdziwego zdarzenia. Tym bardziej więc cieszą nowiny, nadchodzące z firmy Interactive Magic.

Twórcy AH-64D Apache i Hinda pracują już nad nowym projektem, który ma podobno wstrząsnąć rynkiem czołgowych symulacji. Biorąc pod uwagę fakt, że współtwórcą gry jest sam Arnold Hendrick, jeden z autorów legendarnego M1 Tank Platoon, domyślamy się, iż nie są to tylko puste slogany reklamowe. Bohaterem programu będzie Abrams M1A1 – główny czołg bojowy armii amerykańskiej. Na zaliczenie czekają trzy wielkie kampanie – Bośnia, Ukraina i Kuwejt oraz niezliczona ilość misji, losowo generowanych przez komputer. Zaczynamy jako dowódca plutonu czterech czołgów, a otrzymując kolejne awanse mamy szansę stać się głównodowodzącym wojsk (nawet lotnictwa) w całym konflikcie. Oczywiście w każdej chwili możemy zasiąść za sterami (kierownicą?) dowolnego Abramsa i posłać przeciwnikowi odłamkowego. Interactive Magic zapewnia o dużej inteligencji komputerowych przeciwników, którzy będą potrafili umiejętnie wykorzystać ukształtowanie terenu np. do organizowania zasadzek. Mieliśmy już okazję dokładnie obejrzeć wczesną beta-wersję i przyznajemy, że jest na co czekać. Grafika prezentuje się rewelacyjnie – pojazdy dopracowane są perfekcyjnie, teren jest różnorodny, wybuchy efektowne i, co najważniejsze, znany z Armoured Fist efekt pikselizacji tu praktycznie nie występuje. Zadbano również o drobiazgi – szczególnie podobało nam się dokładne odwzorowanie uszkodzeń i ich wpływ na możliwości bojowe pojazdu. Autorom udało się prawie idealnie połączyć realizm z grywalnością, dzięki czemu już po kilku minutach gry możemy dobrze opanować kierowanie Abramsem. Niestety, aby w pełni cieszyć się grafiką gry, potrzebne będzie Pentium i 16 MB RAM, zaś do niższych rozdzielczości wystarczy porządne DX4.



IM1A2 ABRAMS zapowiadany jest na jesień tego roku, z pewnością napiszemy o nim więcej, gdy tylko pojawi się pełna wersja gry. Program będzie pracował tylko pod Windows 95. Dystrybutor – MarkSoft.

Piotres

wydawca .... *Interactive Magic*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Listopad*

Touche (PL)

Angielska wersja tej gry jest już historią. Wprawdzie nie zajmowała ona pierwszych miejsc na listach przebojów, lecz uzyskała ogólny poklask. Tak było za grani-

Dlaczego? – spytacie. Z powodu polskiej wersji tej gry – odpowiem. Jak w przypadku Smurfów, tak i tym razem inicjatorem tego całego zamieszania jest firma Mirage. Zaraz po podpisaniu cyrografu z firmą EIDOS, która jest dystrybutorem produktów US GOLD, wzięła się ostro do roboty. Wynikiem tej pracy jest ponad 1 MB tekstu po polsku. Czy to dużo? Powiem Wam tylko, że jedna strona w tym piśmie zawiera średnio 4 KB tekstu. Obliczenie, ile takich stron mieści w sobie polski Touche, pozostawiam Wam szanowni Czytelnicy.

Kolejną ciekawostką jest zastosowanie w Touche techniki zwanej jako „Virtual Theatre". Niezorientowanym powiem, że wirtualny teatr został umieszczony po raz pierwszy w grze Lure of the Tempress, która zasłynęła z tego, że każda postać w niej występująca żyła własnym życiem. Przykładowo, kowal szedł do domu, gdy mu się zachciało spać, albo do karczmy, gdy chciał się czegoś napić. Podobnie jest w Touche. Każda z postaci ma na odpowiednią okazję wybór dialogów do przeprowadzenia.

Gra prezentuje się świetnie. Wszelkie tła malowane ręcznie tworzą niepowtarzalny klimat średniowiecza. Po tytule, nawiązującym do słynnego dzieła Alexandra Dumasa, można się zorientować, że będziemy poruszali się po Francji objętej wpływami kardynała Richelieu, szarej eminencji, która faktycznie trzęsła całym krajem.



Jednym z głównych atutów gry jest spory ładunek humoru, przekazywany w dialogach bohaterów Touche. Autorom w osiągnięciu efektu rubaszności nie przeszkadzał nawet dość ponury początek fabuły.

Tytułowy muszkieter przybywa przed karczmę, gdzie przed chwilą facet dostał nożem w plecy od paru oprychów. Przed śmiercią opowiedział młodemu muszkieterowi o pakunku, który przewoził, a który został mu skradziony. Główny bohater obiecał konającemu, że go pomści i postara się wykonać zadanie, któremu on nie podołał. Całą sytuację rozweselają docinki, które rzuca będący świadkiem całego zdarzenia żebrak. Przykładowo, gdy wydasz komendę obejrzenia należącego do dźgniętego płaszcza i głośno wypowiesz opinię o jego wyglądzie, żebrak odpowie Ci, że z pewnością wyglądałby on ładniej bez dziury w plecach. A gdy spytasz konającego, w którym miejscu go boli, stary włóczęga odpowie, że łupie go w krzyżu. Następnie bezczelny dokona z Tobą wymiany barterowej bardziej korzystnej dla niego, mianowicie odda Ci srebrną monetę, którą dał mu jeden z zabójców w zamian za milczenie, za Twoją złotą. Uzyskasz także od niego informację, że bandyci przestraszywszy się Twych kroków zbiegli do... karczmy,







przed którą dokonali zbrodni. Oczywiście przykłady, które powyżej przytoczyłem, są tylko niewielką próbką wszystkich gagów. Ponadto żarty występujące w grze nie dotyczą samej akcji. Można się przysłuchiwać rozmowom postaci drugoplanowych i tam natrafić na źródło humoru. Dotyczy on często realiów czasów, w których rozgrywa się Touche, np. reformacji religijnej i odpowiedzi na niej, czyli kontrreformacji.

Grając w Touche, można poczuć się jak w kinie. Raz z powodu starannej oprawy graficznej, dwa z powodu polskich napisów dialogowych pojawiających na ekranie towarzyszących sekwencjom wypowiadanym po angielsku.

Dzięki temu można porównać swoją znajomość angielskiego z umiejętnościami tłumaczy, a jeżeli nie jesteś orłem w posługiwaniu się językiem Shakespeara, to możesz się czegoś nauczyć.

Mario

wydawca .... *Eidos*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Listopad*

Destruction Derby 2

W 1995 firma Reflections, do spółki z Psygnosis, napisała grę, opartą na pomyśle tak prostym, że w swej prostocie aż genialnym. Ich dzieło zostało zatytułowane Destruction Derby i było wyścigiem samochodowym, tyle tylko, że głównym zadaniem gracza było nie tyle ukończenie rajdu na pierwszym miejscu, co zniszczenie jak największej liczby „obcych" pojazdów po drodze.

Gierka trafiła w sedno i w rezultacie, w zeszłym roku była jednym z największych przebojów na Sony Playstation. Wychodząc naprzeciw dużemu zapotrzebowaniu graczy na takie „samochodowe mordobicia", Reflections przygotowuje drugą część Destruction Derby. Jak twierdzi Martin Edmondson, jeden z programistów, „cel" gry pozostał nie zmieniony, za to znacznie ulepszono całą oprawę programu, przy okazji wprowadzając kilka elementów, znacznie zwiększających „grywalność". Przede wszystkim Destruction Derby 2 ma zupełnie nowy engine do trójwymiarowej grafiki, który umożliwił stworzenie dłuższych i szerszych torów wyścigowych, bardziej urozmaiconych, pełnych pochylni, ramp (ach te zderzenia w powietrzu...), barierek i ostrych wiraży. Znacznie też uatrakcyjnił to, co w grze najlepsze – kraksy. Teraz samochody po uderzeniu mogą koziołkować, ślizgać się krzesząc deszcz iskier, mogą nawet zostać wywrócone na bok lub na dach – co oczywiście jest różnie punktowane. A jeśli taka wywrotka zdarzy się Tobie? Cóż zostaje tylko czekać na litościwą duszę, która odpowiednio mocnym puknięciem przywróci Ci właściwą pozycję. Bardziej plastyczne są również przedstawiane uszkodzenia pojazdów – widać jak z samochodów odpadają zderzaki czy drzwi, a po wyjątkowo udanym trafieniu autko staje w płomieniach, albo spod maski zaczynają wydobywać się kłęby dymu.



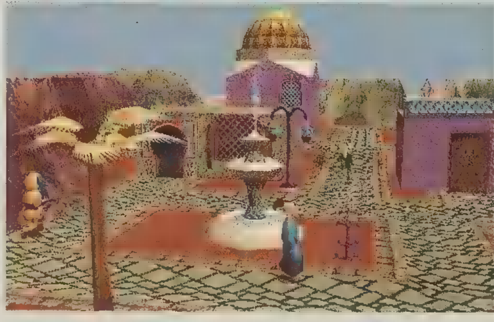
Z innych ulepszeń można jeszcze wymienić możliwość naprawy samochodu przed powrotem na trasę wyścigu, a także opcję pozwalającą układać własny show kaskaderski. Odpowiedzialnym za komentarze, słyszane podczas gry, będzie Paul Page, „profesjonalny" komentator wyścigów Daytona 500.

Patrycja

wydawca .... *Psygnosis*
platforma .... *PlayStation*
premiera .... *Listopad*

Little Big Adventure 2

Little Big Adventure jest jedną z niewielu nowszych gier, którym udało się uzyskać zaszczytne miano klasyki.



Gierka ta, stworzona przez programistów z Adeline (podobnie zresztą jak seria Alone in the Dark, choć wówczas pracowali oni jeszcze dla Infogrames), przynależna do gatunku, jaki z grubsza można by określić – zręcznościowa przygodówka, opowiadała historię Twinsena, ocalającego swoją planetę przed zakusami złego doktora FunFrocka. Przepiękna grafika, wciągająca fabuła, nowatorski i interesujący sposób kontroli postaci, wszystko to sprawiło, że mimo swych dwóch lat, LBA wciąż należy do chętnie kupowanych programów.

Po tak dużym sukcesie części pierwszej, przed Frederickiem i Sergem – panami odpowiedzialnymi w głównej mierze za powołanie Twinsena do życia – stanęło trudne zadanie opracowania lepszej, ciekawszej i atrakcyjniejszej części drugiej. Oglądając udostępniane przez Adeline demo dochodzę do wniosku, że autorom gry udało się „przejść samych siebie".

Akcja LBA 2 rozgrywa się kilka lat po pokonaniu dr. FunFrocka i, niestety, jedyne co jest o niej jak na razie wiadomo to to, że na stanowisku bohatera pozostał ten sam nieustraszony pogromca czarnych charakterów.



Generalnie bez zmian pozostawiono również metodę kierowania postacią: gracz w dalszym ciągu będzie musiał decydować w jaki sposób Twinsen ma się poruszać w danej sytuacji – czy ma się skradać, czy iść normalnie, udawać sportsmena, czy tryskać agresją. Jedyną nowością jest tutaj możliwość podskakiwania w każdym z tych czterech „trybów". Jednocześnie, zachowując w grze elementy udane, poprawiono te, co do których gracze mieli najwięcej zastrzeżeń tzn. zrezygnowano z systemu pozwalającego zgrać grę tylko na początku każdego etapu, na rzecz takiego, który oferuje graczowi pełną swobodę w tej materii, a także usunięto irytującą zasadę, że bohater odnosi obrażenia zderzając się ze ścianami.

Świat z LBA 2 jest pod względem geograficzno-socjalnym bardzo podobny do tego z części pierwszej. Można tam znaleźć te same wyspy, te same budynki i te same rasy rozumnych „słoni", „lisków", tudzież innych stworzonek. Nie znaczy to bynajmniej, że ktoś, kto grał w LBA, nie znajdzie tu nic nowego. Wprost przeciwnie! Obszar gry jest teraz bowiem znacznie większy i występuje w nim wiele lokacji, w których noga Twinsena wcześniej nie stanęła: gniazda niebezpiecznych pszczół plujek, laboratoria alchemiczne strzeżone przez niewidzialne stwory itp. Ponadto wygląd wszystkich „znanych" miejsc został zmieniony, tak by odzwierciedlał upływ czasu.

W sferze samej grafiki dokonano również wielu ulepszeń. Poprawiono animację tak, że bohaterowie gry poruszają się jeszcze płynniej niż przedtem (hmm... a wydawało się to już niemożliwe) i o ile pozostawiono bez zmian sposób prezentacji wnętrz, o tyle całkowicie to zmieniono, jeśli chodzi o przestrzeń na zewnątrz budynków. Tam zrezygnowano z bitmapowych obrazków i zastąpiono je w pełni trójwymiarowymi scenami, w których gracz, jeśli tylko ma ochotę, może dowolnie zmieniać kąt widzenia kamery i jej odległość od postaci, a komputer za każdym razem na bieżąco wyrenderuje obraz, jaki widać z danego miejsca. Dla jakości obrazu nie ma przy tym znaczenia, jak duże „zbliżenie" zostanie zastosowane, nie pojawiają się bowiem najmniejsze nawet objawy pikselizacji.

Z tak atrakcyjną grafiką, będąc kolejną częścią niezwykle popularnej gry, LBA 2 ma sukces praktycznie zapewniony.

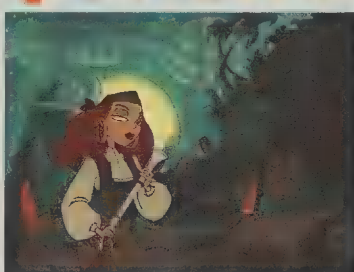
Patrycja

wydawca .... *Electronic Arts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Styczeń*

Monkey Island 3

Na taką wiadomość czekał z całą pewnością każdy miłośnik gier przygodowych, szykuje się trzecia część Monkey Island!

Jednak, mimo że premiera jest planowana na początek przyszłego roku, nie zachęcałabym nikogo do czekania z zapartym tchem. Ostatecznie zbyt często enigmatyczne stwierdzenia typu „wydamy ją gdzieś w pierwszym kwartale" mają skłonność do przekształcania się w kwartał drugi, czasem nawet i trzeci... Pozostaje tylko mieć nadzieję, że LucasArts dotrzyma słowa i gierka ukaże się planowo. Bohaterem tej części jest w dalszym ciągu ulubieniec tłumów, Guybrush Threepwood, niewydarzony młodzieniec z wysokimi aspiracjami do zawodu pirata. Zaś stanowisko głównego antybohatera nadal dumnie dzierży LeChuck, piracki herszt z piekła rodem (dosłownie). Bezwzględnie najważniejszą jednak rolę odegra tu Elaine Marley, jedyna miłość Guybrusha. Ona to, będąc niewątpliwie piękną kobietą, stanie się obiektem zainteresowania (o mocno



matrymonialnym charakterze) LeChucka. Threepwood z kolei, mając własne nadzieje na zawarcie trwalszego związku z Elaine, podaruje jej pierścień, nie wiedząc, iż jest to pierścień przeklęty, zamieniający każdego kto go włoży, w złoty posąg. Nieszczęsny Guybrush będzie zmuszony do użycia swych wszystkich sztuczek i raczej wątpliwych umiejętności, aby znaleźć sposób na odczarowanie ukochanej i jednocześnie na ocalenie jej przed zakusami LeChucka. Podczas swej wyprawy będzie przemierzał nieznane krainy, rozwiązywał niezliczone trudności i rozmawiał z najdziwaczniejszymi osobnikami, żeby wspomnieć choćby o kanibalach-wegetarianach, oraz spotykał się z bardziej typowymi, zapijaczonymi, męczonymi szkorbutem piratami.

Interfejs gry pozostanie bez większych zmian, sporo ich natomiast zajdzie w dziale grafiki. Tła będą teraz w wysokiej rozdzielczości, a postacie dużo większe, ręcznie animowane i bardziej kreskówkowe niż było to do tej pory.

Czy wyjdzie to grze „na zdrowie" okaże się już za parę miesięcy, zdecydowanie niepokojący jest jednak brak Rona Gilberta wśród autorów The Curse of Monkey Island, gdyż to jemu głównie zawdzięczamy niepowtarzalny humor i atmosferę dwóch pierwszych części sagi o Threepwoodzie. Cała nadzieja w tym, że Jonathan Ackley i Larry Ahern okażą się godnymi następcami „mistrza".

Patrycja

wydawca .... *Lucas Arts*
platforma .... *PC CD*
premiera .... *Wiosna 97*

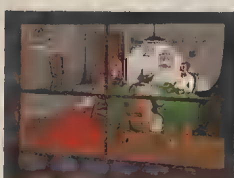
Master of Dimensions (PL)

[illegible] to, działająca [illegible] [illegible] roku, jedna z największych firm dystrybuujących oprogramowanie [illegible] rynku izraelskim, [illegible] [illegible] starająca się [illegible] również [illegible] międzynarodowym rynku gier. W tym [illegible] w 1994, [illegible] [illegible] [illegible] Engine, rozpoczęto prace [illegible] [illegible] of Dimensions . gierce, [illegible] początkowo [illegible] być RPG, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] trafi [illegible] przygodówka.



I to nie byle jaka przygodówka, jeśliby wierzyć wypowiedziom autorów, gdyż jak sami twierdzą udało im się stworzyć grę inną i jednocześnie lepszą od tych, jakie proponują tacy potentaci, jak Sierra czy LucasArts.

Osią intrygi MoD jest poszukiwanie rozbitej na części różdżki Merlina, bez której nie można go przywołać, by przybył i uratował zagrożony zniszczeniem świat. Rada Wymiarów do szlachetnej misji poskładania do kupy wyżej wymienionej różdżki wyznaczyła Ciebie, przeciętnego nastolatka końca XX wieku, a do pomocy wysłała Ci urządzenie, umożliwiające podróże między wymiarami. Urządzenie to, gdy odnalazłeś je na strychu u babci, uwodzicielskim damskim głosem przekazało Ci szczegóły Twej misji i... wielka przygoda rozpoczęła się.



W MoD występuje ponad 12 wymiarów tzn. 12 osobnych światów, każdy z nich z własnym stylem, z własnymi postaciami i unikalnymi zagadkami. By ukończyć grę będziesz musiał odwiedzić świat rodem z powieści kryminalnych z lat 60., świat legend i baśni, opuszczoną stację kosmiczną, futurystyczne miasta zamieszkane przez dziwaczne stwory, a nawet, po zredukowaniu do dwuwymiarowego ciała, barwną krainę egipskich malowideł. Podczas podróży spotkasz dziesiątki postaci: ufoludki, wampiry, rodzinę nałogowych oglądaczy telewizji, Czarodzieja Północy, przywódcę gangu ulicznego – żeby wymienić tylko parę, które w jakiś sposób będą związane z Twoim zadaniem.

Co interesujące, bohater ma dorośleć podczas gry, tak że w pewnym momencie ze sprytnego nastolatka przeistoczy się w „mięsistego" herosa, co da możliwość grania jakby dwoma postaciami naraz, zwłaszcza, że część zagadek będzie możliwa do rozwiązania tylko postacią w odpowiednim wieku.

Według Orena Obstbluma, jednego z głównych twórców MoD, w zakresie rodzaju zagadek gra ma być dość tradycyjna. Zadania stojące przed graczem mogą być bardzo standardowe np. uratowanie księżniczki, mogą też przypominać klasyczne łamigłówki. Część trzeba będzie rozwiązywać metodą prób i błędów, a część będzie wymagać sprawnej ręki i szybkiego refleksu. Najmilszą wiadomością jest niewątpliwie ta, że większość zagadek może być rozwiązana na wiele różnych sposobów.

Interfejs stanowi pewną odmianę systemu point-and-click. Kursor kształtem wskazuje „aktywne" miejsca na planszach, kliknięcie lewym klawiszem uważane jest za komendę „spójrz", prawym za „weź" lub „rozmawiaj", a podwójne kliknięcie oznacza „użyj".

W zakresie muzyki i dźwięków MoD nie stanowi specjalnej rewelacji. Ręcznie animowane postacie poruszają się po renderowanych bądź skanowanych tłach, zawodowi lektorzy użyczają postaciom głosów... Zachęcającą wiadomością jest jednak fakt, iż ukończenie gierki nawet najlepszym beta-testerom zajęło ponad 25 godzin.

Na koniec elektryzująca wiadomość dla miłośników przygodówek. Gra ukaże się w w polskiej wersji językowej.

Patrycja

wydawca	*Eidos*
platforma	*PC CD*
premiera	*Listopad*

Larry VII

Niezmordowany podrywacz [illegible] [illegible] akcji już [illegible] [illegible] szósty (część czwarta nigdy [illegible] powstała, [illegible] jak beztrosko wyjaśnia Al Lowe, był [illegible] wówczas zajęty czym innym). Tym [illegible] Larry będzie szerzyć popłoch [illegible] płci pięknej [illegible] luksusowym [illegible] pasażerskim.



Nasz nieudolny Casanova zapewne nie miałby najmniejszych szans u pasażerek, gdyby nie niespodziewany uśmiech losu. Otóż towarzystwo na okręcie postanowiło, dla ożywienia atmosfery, zorganizować zawody, w których główną nagrodą ma być upojna noc z prześliczną kapitan statku. Nie muszę chyba dodawać, że jedną z dyscyplin jest uwiedzenie wskazanych przez jury pań... Dalej wszystko jest w jak najbardziej „larrowatym" stylu: sprośne dowcipy, przezwyciężanie piętrzących się trudności, napotykanych na drodze do łóż... to jest serca danej białogłowy, kolejne bolesne rozczarowania, a przede wszystkim mnóstwo kobiet z przyjemną dla oka, chociaż niezbyt realistyczną anatomią. Naturalnie, jako że strona wizualna była zawsze bardzo istotna w LSL, autorzy gry zadbali, by grafika przystawała do dzisiejszych standardów. Tła są więc w wysokiej rozdzielczości, pełne dopracowanych detali, a postacie duże i starannie animowane, dzięki czemu być może będzie można wreszcie zobaczyć więcej i bardziej szczegółowo co poniektóre akcje Larrego...

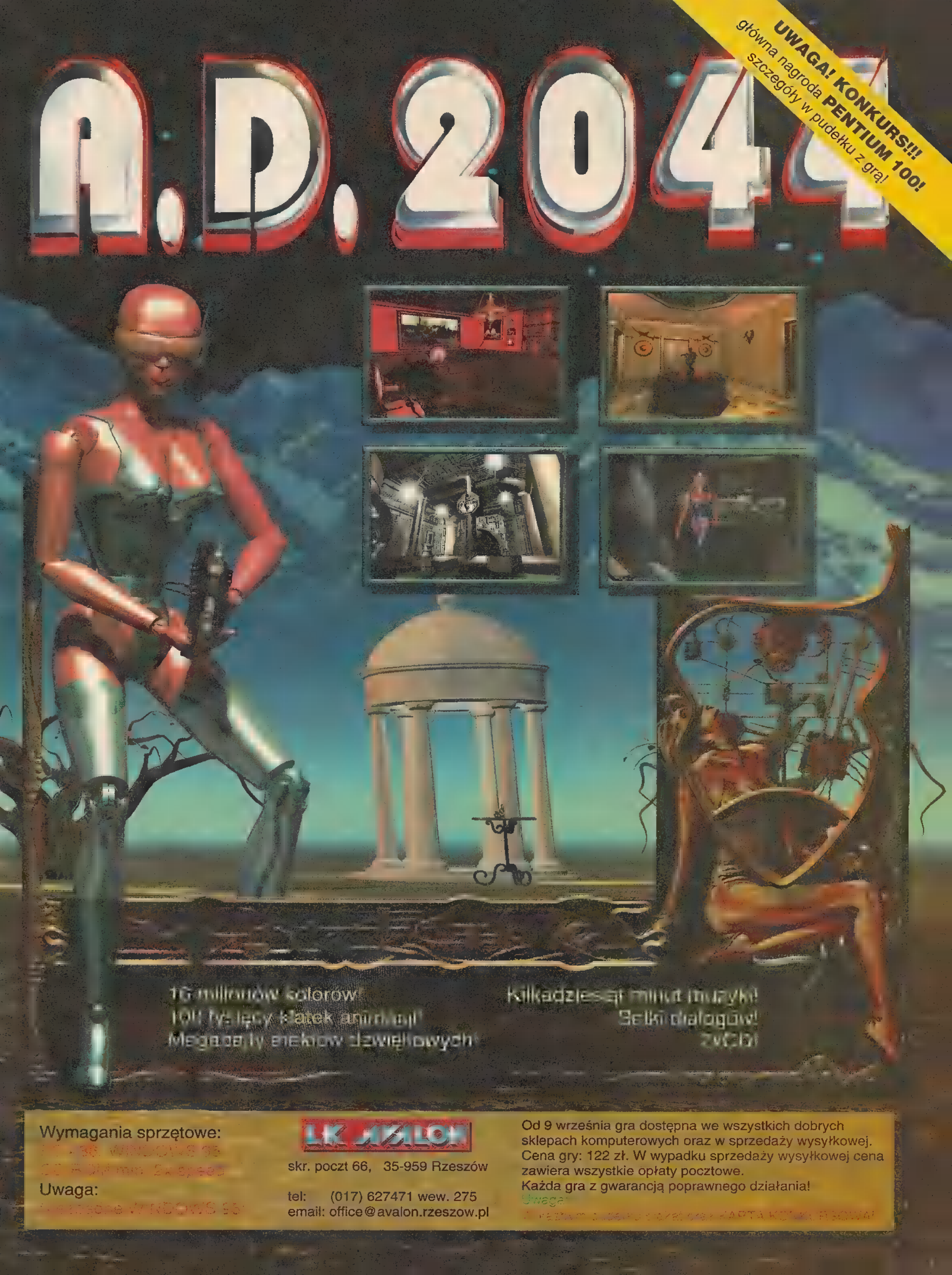
Al Lowe jest też bardzo zadowolony z podkładu muzycznego, jaki ma towarzyszyć grze, gdyż udało mu się podpisać umowę z Milesem Davisem na włączenie do soundtracku jego trzech, nigdzie dotąd nie publikowanych utworów.

Pewne zmiany znajdą w interfejsie – stanie się on podobny do tego używanego w Windows 95. Kliknięcie na jakimś obiekcie prawym klawiszem myszy będzie wywoływać listę dostępnych dla niego czynności np.: otwórz, użyj, rozmawiaj – natomiast kliknięcie lewym, będzie powodowało wykonanie czynności najbardziej „normalnej" w danym przypadku. Starych wyjadaczy ucieszy niewątpliwie wiadomość, że będzie również możliwość „wklepywania" komend, jak za starych dobrych czasów.

Dla uatrakcyjnienia gierki, do Love for Sail wprowadzono kilka nowinek np.: będzie można zeskanować swoje zdjęcie, by potem, po odpowiednich przeróbkach, nasza szacowna persona pojawiła się osobiście w grze. Ponadto możliwe będzie nagranie własnych wypowiedzi (w formie pliku .wav) odtwarzanych później we wcześniej ustalonych momentach. Dość unikalna będzie również zabawa „zdrap i powąchaj", do której będzie potrzebna specjalna karta z polami nasączonymi różnymi zapachami.

Patrycja

[illegible]	*Sierra*
[illegible]	*PC CD*
premiera	*Listopad*



A.D. 2044
UWAGA! KONKURS!!!
główna nagroda PENTIUM 100!
szczegóły w pudełku z grą!
16 milionów kolorów!
Kilkadziesiąt minut muzyki!
Setki dialogów!
Wymagania sprzętowe:
Uwaga:
LK AVALON
skr. poczt 66, 35-959 Rzeszów
tel: (017) 627471 wew. 275
email: office@avalon.rzeszow.pl
Od 9 września gra dostępna we wszystkich dobrych sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry: 122 zł. W wypadku sprzedaży wysyłkowej cena zawiera wszystkie opłaty pocztowe.
Każda gra z gwarancją poprawnego działania!

Wielki konkurs Planet Music

Na sam koniec wakacji zaplanowano w Warszawie niecodzienną imprezę, a mianowicie wielki konkurs „Pożegnanie wakacji" z Sony PlayStation. Konkurs zorganizowała firma AV Digital prowadząca sklep muzyczny „Planet Music" usytuowany przy Pl. Zbawiciela w Warszawie. Tam właśnie, w dniach 24-31 sierpnia, na 6 stanowiskach ustawionych przed sklepem, fanatycy gier wideo mogli spróbować swych sił w szalonych wyścigach samochodowych „Ridge Racer". Dopisała pogoda i frekwencja. Ogółem w konkursie wzięło udział 660 dzieci – według regulaminu wiek uczestników nie mógł przekroczyć 16 lat – tak więc faktyczna liczba grających była dużo większa. Dodatkowo, pierwszego dnia (tj. 24.08.96), poza konkursem wzięły udział w zabawie dzieci z Domów Dziecka, dla których dodatkowo podłączono 4 stanowiska z grami i zapewniono liczne upominki.

Generalnie impreza, choć mało rozreklamowana, była bardzo udana i to zarówno w ocenie organizatorów, jak również grających i gapiów. Dzieciarnia tłumnie oblegające stanowiska do gier mogła zapoznać się z możliwościami gier przeznaczonymi dla konsoli PlayStation, pobawić się, a przy okazji wygrać cenne nagrody – 2 konsole PlayStation i 5 gier ufundowane przez Sony Poland Spółka z o.o. Organizatorzy zaś rozreklamowali konsolę Sony PlayStation, a także swój nowy sklep – a ponad 1200 osób otrzymało wyczerpujące informacje i foldery reklamowe. Jako że wszyscy są zadowoleni, należy się spodziewać, że nie była to jedyna impreza tego typu i być może niebawem będziemy Was mogli powiadomić o kolejnych.







Widok na [illegible]

jesień ECTS '96

Tym razem nie Nączelny, ani nie jego Zastępca będą rozwodzili się nad urokami Targów ECTS w Londynie, a Ja – Tomek podpisujący się jako Eldgar. Jest to dla mnie debiut podwójny, bo pierwszy raz odwalam typową dziennikarkę i po raz pierwszy byłem na Londyńskim ECTS. A wszystko zaczęło się tak.

Pewnego pięknego popołudnia, Naczelny spojrzał na mnie przenikliwym wzrokiem i wymownym gestem zaprosił do stołu. Czekają nas trudne i ważne rozmowy w Londynie więc musimy wzmocnić ekipę. Pakuj manatki, pojutrze jedziesz z nami do Anglii. Ekstra, pomyślałem, szykuje się niezła przygoda...

Podróż przebiegła bez większych kłopotów, a zaowocowała nowymi przyjaźniami z miłymi ludźmi i to nie tylko z branży. Londyn przywitał nas wspaniałą słoneczną pogodą, więc całkowicie zburzyło to moje, wyniesione z dzieciństwa wyobrażenia, o dżdżystym i zamglonym mieście. Szefostwo, nawiasem mówiąc, miało niezły ubaw z mojego parasola, który chyba bardziej potrzebny jest w Polsce niż w Anglii.

Londyn okazał się być miastem pięknym o niepowtarzalnym klimacie, a przy tym trochę zwariowanym. Ruch lewostronny, wspaniałe, piętrowe busy, charakterystyczne taksówki, samochody z kierownicą usytuowanej odwrotnie – niezłe jaja! O folklorze miejscowym można by jeszcze długo, np. o godz. 23 wypędzają wszystkich z pubów, co poprzedzone jest wprawdzie 3 dzwonkami ostrzegawczymi, ale jak dla Polaka to strasznie dziwny obyczaj. Tak więc po ciężkim dniu, pobieżnym zwiedzaniu Londynu, zakupach robionych na chybcika, nawet nie można było wysączyć spokojnie butelczyny piwa. Ale cóż trzeba się wyspać, bo od jutra TARGI.

Przed wejściem tłok, ludziska w garniturach, a jakże. Jest sporo Polaków, nie jest źle. Trzy razy panienki w recepcji poprawiają mój identyfikator i to nie dla tego, że pisownia nazwiska „Jarzębowski" sprawia im wielką trudność, bo błędy robiły wszędzie. Przed wejściem do hali Naczelny widząc moje podniecenie, rzucił od niechcenia – Tomek nie masz co się jarać, to taka większa Gambleriada, nic nadzwyczajnego. Pewnie ma rację – myślę w duchu i przekraczam próg hali.

Pierwsze stoisko to Acclaim. Total odjazd. Piętrowe, ze schodami. Na dole coś na wzór sceny. Na niej pokazują jakieś sztuki cyrkowe, muzyka wali po uszach, reflektory walą po gałach, ludziska dookoła grają na konsolach, w kącie dinozaur pokaźnych rozmiarów, a na półpiętrze Obcy – mówię Wam, jak żywy. Totalny obłęd. Rozpoczęło się trzydniowe szaleństwo w świecie gier. Tego się szybko nie zapomina! Ciekawsze produkty większych firm opisałem dalej, a teraz garść refleksji natury ogólnej. ECTS miał przebiegać pod dyktando 64-bitowej konsoli Nintendo 64. Niestety, na tydzień przed imprezą przedstawicielstwo Nintendo zwinęło manatki, ■ premiera N64 w Europie znów została przesunięta – teraz na kwiecień '96. Za to na stoisku Acclaima można było zagrać w gierkę zrobioną na potrzeby N64. Prezentowała się świetnie. Kolosalną powierzchnię okupowało Sony, ze swoim sztandarowym produktem – PlayStation. Można było do woli giercować w najnowsze gierki. Trochę skromniej, ale równie ciekawie wypadła Sega z Saturnem. Największe wrażenie wywarła na mnie gra Virtua Fighter 3, prezentowana na Coin Opie. Grafika, animacja, płynność ruchów, wachlarz ciosów – porażają. Jeśli tak będą wyglądać gry przyszłości, to nie mam pytań. Do wielkich tego świata w dziedzinie gier komputerowych dołączył Microsoft. Na targach prezentowano kilka ciekawych gierek, działających oczywiście tylko pod Windows '95.

Najbardziej okazale zaprezentowała się firma Virgin. Jej stanowisko, to olbrzymie, średniowieczne zamczysko olbrzymich rozmiarów. Jego wejścia „bronili" rośli Murzyni odziani na czarno. Wokół zamku, od czasu do czasu, odbywały się czarne procesje na bajerze. Było na co popatrzeć – zawodowstwo! Na piętrze prezentowano najnowsze gierki: Lands of Lore II, Monkey Island 3, Toonstruck, Screamer 2, C&C Red Alert. Było na czym zawiesić oko. Zabrakło jedynie hitu, przygotowywanego już chyba od 4 lat, a mianowicie Heart of Darkness, którego premiera wciąż się odwleka. Za to nieoczekiwanie powrócił tytuł, który już oficjalnie „pochowano" – Harvester.

Inne firmy też zaprezentowały się fantastycznie. Jak zwykle imponująco wypadł Electronic Arts. Tam spotkaliśmy m.in. Richarda Garriotta i Petera Molyneux. Dowiedzieliśmy się także, że inna mega gwiazda w świecie gier, a mianowicie Sid Meier, również pracuje już dla EA. Oby tak dalej. Ocean – świetnie! EIDOS – panienki reklamujące Tomb Raidera i całe stoisko – rewelacja! Cała reszta firm – super! O wystroju Targów i ich niepowtarzalnej atmosferze nie decydowały tylko stoiska na ziemi. Pod sufitem „latały" pojazdy z różnych epok – pojazd kosmiczny rodem z Gwiezdnych Wojen i dwupłatowiec z I Wojny Światowej. Było naprawdę ekstra, aż nie chciało się wracać.

Tomek



Moje hobby nr 1 – ŁADNE SAMOCHODY

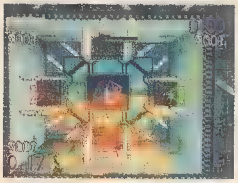


[illegible] SZYBKIE [illegible]

PRZEGLĄD WAŻNIEJSZYCH GIER PREZENTOWANYCH NA

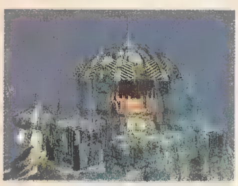
ACTIVISION

Trzy kluczowe tytuły Activision to Mechwarrior 2: Mercenaries, Interstate'76, i Hyperblade. Planowane jest także wydanie pierwszej serii pozycji na Playstation i Saturn, z trójwymiarową grą z elementami strategii i akcji – Blast Chamber. Szykowany jest także Pitfall 3D i Powermove Pro Wrestling.



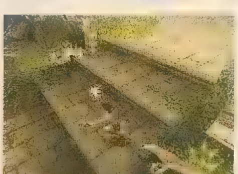
BLUE BYTE

Przede wszystkim nastawiono się na symulacje łodzi podwodnej Archimedean Dynasty, która powinna ukazać się pod koniec tego roku. Z innych tytułów należy wspomnieć o Settlers 2 – The Mission Disc, Albion i 3D Helicopter S.E.U. Niezbyt wiele tych pozycji, jednak powinny być interesującą rozrywką.



EIDOS

Eidos jest firmą skupiającą takich twórców gier, jak: Core Design, Domark i US Gold. Oferta gier była bardzo ciekawa, wspomnę choćby o Deathtrap Dungeon, Tomb Raider, Orion Burger, Jet Fighter III, Links LS, Crime Wave, The Pantheon Saga. Szczególną uwagę należy zwrócić na Deathtrap Dungeon – połączenie przygodówki z RPG i Tomb Raider – grze trójwymiarowej, w której sterujemy bardzo kształtną kobitką.



ELECTRONIC ARTS

Masa ciekawych programów przedstawiona została przez Electronic Arts. Programów, które w niedalekiej przyszłości staną się prawdziwymi hitami. Dungeon Keeper, Syndicate Wars, Gene Wars, Theme Hospital – to pozycje, na które długo czekamy, ale już niebawem będziemy mogli się nimi nacieszyć. Inne propozycje też przyprawiają o zawrót głowy: Team F1, Gloriana, Little Big Adventure 2, AH64D Longbow: Flashpoint Korea, ATF: NATO Fighters, Privater 2: The Darkening, Crusader: No Remorse na Playstation. Oczywiście nadchodzą także cykliczne już pozycje sportowe: FIFA 97, NBA 97, NHL 97, PGA Tour. Większość z nich będzie dostępna na komputery i konsole PSX, SATURN, SNES i Mega Drive. W końcowej fazie przygotowań są także: Clandestiny, ACS, Die Hard Trilogy i Independence Day.



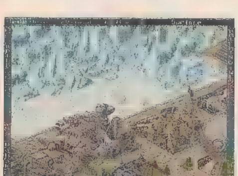
EMPIRE INTERACTIVE

Empire pokazał skromną liczbę produktów, z których Flying Corps i The Golf Pro były w zasadzie prawie ukończone. Poza tym nastąpi kontynuacja strategicznej kolekcji Battleground. W stoisku Empire było skromnie jeżeli chodzi o gry, natomiast firma pokazała się z dobrej strony organizując poczęstunek, trzeba przyznać, bardzo sympatyczny.



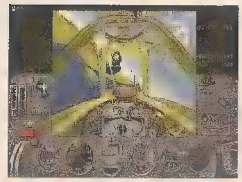
GT INTERACTIVE

Oczywiście chwalono się Quake'em, który stał się sztandarowym produktem firmy. Poza tym głośno było o Amok, Bedlam, Doomie na Saturna, Final Doom na Playstation, Hangtime (koszykówka) i Hexen na Playstation. Wszystkie wymienione pozycje GT Interactive przygotowuje na Święta, dlatego już dziś lepiej zacząć zbierać potrzebne fundusze.



INTERACTIVE MAGIC

W stoisku Interactive Magic z dumą prezentowana była symulacja samolotu, przygotowywana specjalnie dla graczy sieciowych – Air Warrior II. Kontynuując wątek militarny, trzeba wspomnieć o iM1A2 Abrams – ciekawej symulacji amerykańskiego czołgu i kolekcji Harpoon Classic'97. Przedstawiono także ciekawą strategię Destiny, która powinna pojawić się równo z iF-22 Lighting II, Fallen Heaven, Great Battles of Alexander i Capitalism Plus.



INTERPLAY

Gra MDK była prawdziwą rewelacją targów i choć jeszcze nie jest w zupełności skończona, prezentowała się rewelacyjnie. Ta strzelanka w stylu Fade To Black powinna wkrótce stać się hitem. Innymi ciekawymi propozycjami były: MAX – strategia, Shattered Steel – połączenie strategii i strzelanki. Poza tym nieźle prezentowały się: Star Trek: Starfleet Academy, Blood & Magic, Descent to Under Mountain, Dragon Dice, Rock'n'Roll Racing 2, Fallout i Of Light and Darkness.



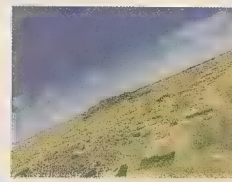
MAXIS

Firma słynąca z simów, zaprezentowała następne pozycje z tej rodziny oraz kilka innych. SimCopter – latamy helikopterem nad miastem, które sami zbudujemy; SimGolf – czyli trafianie kulką do dołka na wesoło; SimCity 2000 na Playstation; SimPark – buduj własny park. Firma przygotowała też Atlas Niezwykłego Świata i Solar System Explorer – gdzie użytkownik może odwiedzić wszystkie planety Systemu Słonecznego. Dla dzieci najciekawszą ofertę stanowią Musical Bugs i Marty in Where's Morgan.



MICROPROSE

Oprócz tego, że MicroProse sponsorował telewizję ECTS i bolid Formuły 1, w którym można było pograć w Grand Prix 2, przygotowano kilkanaście interesujących tytułów. Oto one: Agents of Justice, 1943 European Air War, Falcon 4, Magic The Gathering, Star Trek: Generations, Top Gun na PSX, X-COM: Apocalypse, Master of Orion 2 i Transport Tycoon na Playstation. Jak widać, większość tytułów jest dobrze znana, a te które się pojawiły, to ich kontynuacja lub konwersje na inne platformy sprzętowe.



MICROSOFT

Gigant software'owy dynamicznie wchodzi w rynek gier. Przygotowano kilka ciekawych tytułów. Przewijają się symulatory, strategie, sportowe i arcade. Deadly Tide, Monster Truck, Madness, Hellbender, NBA Full Court Press, Close Combat, Flight Simulator, Gex, Football and Golf 3.0 to pozycje, które już niebawem mogą nieźle namieszać w światku komputerowym. Poza tym Microsoft przygotowuje kilka tytułów multimedialnych, włączając najnowsze wersje Encyklopedii Encarty, World Atlas Encarta, Cinemania, Music Central i inne. Pokazano też najnowsze osiągnięcia w produkcji joypadów specjalnego przeznaczenia – np. do symulatorów.



OCEAN

To też jest firma składająca się z kilku mniejszych – Team 17, DID, Neon, Magoc Canvas i Tribe. Przedstawiono kilka ciekawych pomysłów, z których akurat Tunnel B1 cieszył się największą popularnością. Innymi pozycjami Ocean też

może nieźle namieszać, a należą do nich: X2 na Playstation i Saturna, Guts'N'Garters na PC, Zoiks też na PC, Breakpoint Tennis na PSX i Saturn oraz Dreadnought.

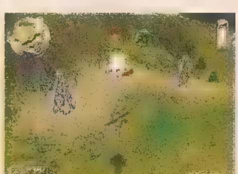
PHILIPS MEDIA

Pozycja Philips Media znacznie wzrasta na europejskiej arenie, a sądząc po ofercie może być jeszcze lepiej. Niedługo powinniśmy otrzymać Down In The Dumps, grę której premiera była wciąż odwlekana. Niedługo także ukaże się QAD, Nihilist, Demon Driver – jak sama nazwa wskazuje, będziemy demonicznym kierowcą, UEFA Champions League 1996/97 – rozgrywki elitarnej piłkarskiej Ligi Mistrzów, NFL Total Control Footbal – też piłka, ale owalna i przypominająca raczej walki gladiatorów, Blood Lust oraz FX Fighter Turbo, Body Voyage i przygodówka Time Lapse.



SCI

Oferta SCI była bardzo ciekawa. Podobnie jak w przypadku Blue Byte nie zaprezentowano zbyt wielu gier, jednak firma stawia raczej na jakość niż na ilość. SWIV 3D to dość stara strzelanka, jednak teraz wygląda zupełnie inaczej, Carmageddon – ciekawa symulacja wyścigów, a XS to gra, w której walczymy o tytuł Shield Fighter Lorda.



SEGA

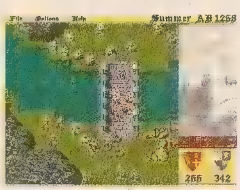
Ciekawostką było to, że Sega zaprezentowała konwersję na PC kilku super tytułów z konsoli. Mowa o Daytona USA, Virtua Cop, Virtua Fighter, które naprawdę prezentowały się znakomicie, strach jednak pomyśleć na jakich maszynach były pokazywane. Poza tym ogromną furrorę zrobił Virtua Fighter 3 na automacie. Tak rewelacyjnie wyglądającej bijatyki jeszcze nie było, wszystko super animowane, wyraziste, bez pikseli. Po prostu rewelka! Po zobaczeniu Virtua Fighter 3 nieco inaczej patrzono na pozostałe pozycje, jednak trzeba przyznać, że



były interesujące. Przedstawiono Sonic 3D na Mega Drive, Sonic The Hedgehog, Bug, Kids Virtua Fighter i Virtua Cop 2.

SIERRA

Firma przygotowuje się do wydawania coraz większej liczby produktów na konsole, nie zapomina jednak o posiadaczach PC. Prezentowane The Last Dynasty i NASCAR Racing 96 będą na Playstation, a w planach są kolejne pozycje na tę platformę. Flagowa przygodówka Rama będzie niewątpliwie rewelacją, ale inne tytuły też wyglądają nieźle. Czekamy więc na Betrayal in Antara, Birtright, Lords Of The Realm 2 – świetnie poprawiona strategia, Leisure Suit Larry 7 – przygody słynnego podrywacza, Phantasmagoria 2 Lighthouse oraz Ultimate Soccer Manager 2. Inną ofertą Sierry są programy edukacyjne i użytkowe: Dr Brain 4, Power Chess, Custom Home 3D i inne, które powinny być ciekawą ofertą.



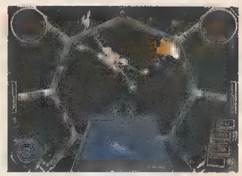
SONY

Sony tradycyjnie wystawiło się z największym rozmachem. Cały tylny balkon i jeszcze trochę miejsca przeznaczono na miejsca wystawowe, informacyjne oraz pokoje spotkań. Najbardziej eksponowane były takie tytuły, jak: Destruction Derby, WipeOut 2097, Crash Bandicoot, Formula 1 i Tekken 2. Na przykład, żeby zagrać w Destruction Derby 2, należało zająć miejsce w atrapie rajdowego samochodu i tam, na dużym ekranie, można było bez reszty poświęcić się zwariowanym wyścigom. W innym miejscu na kilkunastu konsolkach prezentowane były pozostałe ciekawe tytuły. Należą do nich: Namco Museum Vol. 2, Smash Tennis i Prime Goal – wszystkie produkcje z Namco – oraz Time Crises i Soul Edge. Zastanawiająca była duża ilość tenisa na Playstation.



VIRGIN

Virgin zaprezentował się więcej niż wspaniale. Wszystkie najnowsze propozycje były wystawiane w ogromnym zamczysku, którego doglądali ludzie ubrani w czarne togi. Jeżeli chodzi o najciekawsze propozycje, to na pierwszym miejscu trzeba postawić Red Alert. Wielce oczekiwana kontynuacja C&C niebawem będzie w sprzedaży. Inne bardzo interesują-



ce gry to: Broken Sword – przygodówka, która pojawi się w polskiej wersji językowej; Toonstruck – totalnie szalona przygodówka; Lands of Lore 2 – widzieliśmy, naprawdę super!; Screamer 2 – wyścigi samochodowe oraz SkyNet, British Open Golf, The Pandora Detective (właściwie Under The Killing Moon 2). Przygotowywane są też tytuły na konsole, z których najbliższe wydania będą Bubble Bobble 2 i Star Gladiator. Także LucasArts, współpracujący z Virgin, przygotowuje kilka ciekawych pozycji. Wiadomo już o Jedi Knight (Dark Forces 2), X-Wing Vs TIE Fighter i Outlaws. Na Playstation pojawi się Dark Forces oraz Ballblazer i Herc's Adventures.

WARNER INTERACTIVE

Kilka mocnych gier pojawi się tuż przed Świętami. Na Playstation ukaże się Trash It, Pitball i Return Fire – już słynna pozycja z PC. Na komputery osobiste przygotowano Drowned God, Assassin 2015, MIA, Deadlock, 3 Skulls of the Toltecs i YPA. Firma myśli także o podbiciu rynku Macintosha, dlatego wyżej wymienione pozycje powinny ukazać się także na tę platformę. ■



Time Commando

Los naszej planety jest przesądzony. Potężny wirus zainfekował ogólnoświatową sieć komputerową i szykuje się [illegible] ostatecznego uderzenia. Jest jednak [illegible] [illegible] pokonanie złośliwego intruza, szansa, której szukać [illegible] przemierzając [illegible] i przestrzeń. Ciekawe czy znajdzie się ktoś, [illegible] podejmie się tego arcytrudnego zadania?



Time Commando powstało przy udziale programistów tworzących m.in. Alone in The Dark, Little Big Adventure. Trudno jednoznacznie stwierdzić, do jakiego gatunku należy Time Commando. Napisałem, że jest grą akcji i to się najzupełniej zgadza, jednak gry akcji mogą być bardzo różne. W tym przypadku mamy do czynienia z rewelacyjnym połączeniem bijatyki, platformówki i przygodówki. Fabuła gry jest dość ciekawa. Oto młody człowiek o imieniu Stanley zostaje przeniesiony w czasie, by znaleźć i zniszczyć wirusa, który rozprzestrzenił się po świecie. Zadanie nie jest łatwe, gdyż podróż pełna niebezpieczeństw wiedzie przez dziewięć miejsc w czasoprzestrzeni, w różnych epokach historycznych. Przebywamy więc w prehistorii, starożytnym Rzymie, Japonii, średniowiecznym zamczysku, na konkwistadorskim statku, Dzikim Zachodzie, froncie I Wojny Światowej i w końcu w przyszłości, gdzie będziemy mieli możliwość konfrontacji z wirusem. Każda z lokacji rządzi się oczywiście własnymi prawami, a ukończenie kolejnych można uważać za sukces. Na drodze do chwały napotkać możemy dziesiątki postaci, które zostały wysłane przez wirus, aby nas powstrzymać. Są one oczywiście adekwatne do miejsca aktualnego pobytu, tak więc w Prehistorii spotkamy dzikiego człowieka i tygrysy, a w Rzymie żołnierzy Cezara i lwy. Oczywiście należy się ich pozbyć, dlatego Stanley dysponuje kilkudziesięcioma rodzajami broni (nie od razu oczywiście). Potrafi świetnie walczyć wręcz, a gdy znajdzie już jakiekolwiek przedłużenie ręki, umie zrobić z niego dobry użytek. Nieważne czy to miecz, maczuga, gwiazdki wojowników Ninja, pistolet czy inny gadżet. W rękach naszego bohatera jest to śmiertelny przedmiot. Sterowanie postacią Stanleya nie jest trudne. Wystarczają do tego cztery klawisze kierunkowe odpowiedzialne za obieranie odpowiedniego kierunku. Możemy także robić uniki i skakać. Jak już wspomniałem, gra jest przede wszystkim bijatyką. Nasz podróżnik przechodząc z miejsca na miejsce spotyka postacie, które musi usunąć ze swej drogi. W takim przypadku dochodzi do konfrontacji, w której nierzadko przeciwnik ma przygniatatającą przewagę. ***[illegible] prowadzona jest [illegible] całym [illegible] [illegible] [illegible] wymiarach. [illegible] się więc zdarzyć, [illegible] [illegible] pojedynkujemy się [illegible] dem, raz bokiem, [illegible] innym [illegible] tyłem [illegible] kamery.*** Nie przeszkadza to jednak w odnoszeniu zwycięstw, na które trzeba jednak solidnie zapracować. Na początku dysponujemy jedynie pięściami i nogami, jednak z czasem posiadanie miecza, bądź pistoletu staje się nie tyle poważnym argumentem, co koniecznością. Wrogowie nie są łatwi, szczególnie gdy natrafimy na postacie demoniczne, jak np. upiora w zamku średniowiecznym, niemniej da się je pokonać. Wszystko zależy od wybranego, jednego z trzech, stopnia trudności. Bardzo istotne jest zbieranie przedmiotów. Są to dodatkowe życia, bronie, energia i niebieskie układy scalone. Właśnie te komputerowe chipy powinny być naszym oczkiem w głowie. Otóż są one elementem, który ogranicza działanie i rozprzestrzenianie się wirusa. Na trasie naszej przygody są miejsca (niebieskie falujące kule), gdzie możemy zostawiać układy. Należy to robić za każdym razem, pamiętając przy tym, że jeżeli raz zostawimy jakiś układ na ziemi, to nie mamy już możliwości powrotu w to miejsce. Dlatego przestrzegam: po pierwsze zbieranie układów, po drugie walka!

Gra, oprócz tego, że jest niesamowicie wciągającą grą, została rewelacyjnie dopracowana pod względem grafiki i dźwięku. Wszystkie lokacje, są świetnie renderowane, a gra pracując nawet w największej rozdzielczości 640x480 nie zwalnia i nie sprawia kłopotów. Postać Stanleya i innych w grze jest także rewelacyjnie animowana, ruchy są płynne, dopracowane w każdym szczególe. Efekty dźwiękowe są super: sapanie, szczęk broni, ryki zwierząt, kroki nieprzyjaciół, itp.

Gra potrafiła przykuć mnie do ekranu na ładnych parę godzin, co się już dawno nie zdarzyło. Urzekło mnie wszystko, począwszy od intra, poprzez grafikę, sposób walki (przy tym bezkrwawość), dźwięk i inne elementy, które sprawiają, iż gra, pomimo że w założeniu jest dość prosta, kryje w sobie wiele niespodzianek.

Eldgar





PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

87 PROCENT

Z



O tym, że gra Z przygotowywana jest od dawien dawna przez grupę THE BITMAP BROTHERS – wspominał już podobno w swoich „Rocznikach" Jan Długosz (1415–1480). Niestety udokumentowane wzmianki o tym nie dochowały się do naszych czasów. Ostatecznie ważne jest to, że nasze pokolenie dożyło dnia, w którym ta gra pojawiła się wreszcie w sklepach!

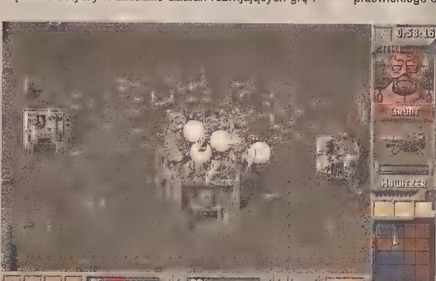
Sarty na bok! Opracowywanie i kleszczowy poród tej gry trwały dobrze ponad cztery lata! Jest to rekord, zasługujący na wpis do księgi Guinnessa. Główny projektant gry Z twierdzi, że prace nad nią rozpoczął jeszcze premierą Duny 2. Patrząc na grafikę Z wydaje się ona być klasycznym produktem tamtego okresu. W roku 1995 wyglądało na to, że gra jest już gotowa – jednak daremnie oczekiwano jej premiery. Wreszcie „brzydkie kaczątko Z" wykluło się i na oczach fanów, przeistacza się w ładnego łabędzia... Gra Z należy do lubianej i licznej już rodziny „diunowatych". Jest grą, w której elementy strategii walczą o lepsze z elementami gry akcji. Ma dużo cech wspólnych z Dune II, Command & Conquer i z obydwoma Warcraftami. Dość wymienić podobny sposób przedstawienia pola walki, sterowania grą, system map czy niektóre elementy interfejsu gry. Jednocześnie jednak, w sposób zasadniczy, Z różni się od nich. W tamtych grach ich strategia z reguły sprowadzona była do trzech etapów: likwidacji ewentualnego zagrożenia wstępnego, jak najszybszej rozbudowy bazy produkcyjnej dla nagromadzenia sił, wreszcie na wykonaniu celu misji, nie zawsze równoznacznym z wdeptaniem wroga w ziemię. W Z jest zupełnie innaczej. Pojedynek toczy się na pustynnych, wulkanicznych lub arktycznych planetach. Pole zmagań jest podzielone na strefy władania, przedzielone terytoriami neutralnymi. Strefy te oznaczone są barwnymi flagami: czerwone Twoje, niebieskie wroga i białe neutralne. Każda strefa jest obsadzona fortem (produkującym pojazdy i żołnierzy) lub innego rodzaju obiektami naziemnymi. W grze Z cel misji jest zawsze jeden i ten sam: zająć wszystkie flagi i unicestwić wszystkie jednostki przeciwnika. W Z nie ma wykorzystywania zasobów planet, stawiania koszar i fabryk oraz rozbudowywania w ten sposób własnych sił. Szkoda. W miejsce tego wszystkiego, istotą tej gry jest walka z upływającym (przeraźliwie szybko) czasem rzeczywistym i z wykorzystującym ten czas bezbłędnie komputerowym przeciwnikiem. Ta bezbłędność dotyczy w zasadzie działań rozwijających grę i działań ofensywnych komputera. W defensywie komputer nieraz popełnia gafy, wręcz wpada w panikę. Warto więc szybko do defensywy go zmusić – rzecz w tym jednak, że jest to niełatwe!

Strefy władania i strefy neutralne w grze, to liczne prostokątne terytoria. Zdobycie flagi w strefie jest równoznaczne z zajęciem jej terytorium. W tym momencie w Twoje (lub komputera) władanie przechodzą wszystkie istniejące w zajmowanej strefie forty, czołgi i skrzynki z granatami. Im więcej tych stref zajmiesz, tym więcej i tym szybciej będziesz mógł wyprodukować w swoich fortach pojazdów bojowych i żołnierzy. Proste to i przekonujące! Oczywiście przeciwnik robi w tym czasie dokładnie to samo. ***Wygrywa ten, kto taktycznie lepiej i efektywniej wykorzysta zawsze przykrótki czas.*** Z tego co przedstawiłem wynika, że wygrać w Z nie jest wcale rzeczą prostą! Już w pierwszych poziomach, a jest ich 20, możesz napotkać na niezłe kłopoty. Są ze sobą powiązane nieskomplikowaną i żartobliwą historią, ilustrowaną wstawkami filmowymi. Prawdziwe „schody" w grze rozpoczynają się dopiero w okolicy poziomu trzynastego. Dalsze poziomy niejednokrotnie wydają się już nie do przebycia! Ale warto często zapisywać stan gry, gdyż te trudności są tylko pozorne. Zawsze można odnaleźć w grze jakiś głęboko ukryty, dotychczas nie wykorzystywany sposób na wygraną, jakąś „achillesową piętę" przeciwnika!

Jak już wspomniałem, grafika gry nosi na sobie piętno przewlekłego okresu jej tworzenia. Daleko jej do eleganckiej grafiki C&C. Dostępne są dwa tryby graficzne. Tryb VGA daje obraz nieco gorszy niż np. w Dune2 i wydatnie pomniejsza obserwowany teren walki. Przyjęcie trybu SVGA sprawia, że jednostki bojowe stają się maleńkie, mało czytelne i trudno utrafić w nie kliknięciem myszy, dla wydania im rozkazu. Rozkazy te trzeba bardzo często korygować, gdyż sytuacja na polu bitwy zmienia się jak w kalejdoskopie. Do innych, nie mniej istotnych mankamentów gry zaliczam to, że po wydaniu jednostce rozkazu tracę nad nią kontrolę. W razie nagłej potrzeby muszę ją ponownie wyszukiwać i mozolnie trafiać kliknięciem, a nie zawsze na to jest czas. Denerwujące i deprymujące jest również to, że komputerowy przeciwnik często działa jednocześnie na dość szerokim froncie zmagań. Ponieważ najwygodniej grać w trybie VGA, możemy obserwować jedynie dość niewielki teren pola walki i wydawać na nim polecenia znajdującym się tam naszym jednostkom. Tymczasem, zanim zdołamy wydać jedynie te najniezbędniejsze, wróg zaczyna gromić nas na dwóch-trzech innych, nie objętych w danym momencie ekranem, odcinkach frontu. Jest to mało ciekawe, gdyż nie sposób łapać jednocześnie dwóch-trzech srok za ogon. Do bardzo dyskusyjnych i raczej ryzykownych założeń zaliczam również zrezygnowanie przez twórców Z z tak zwanej „fog war" – „mgły wojny", na rzecz walki przy pełnej, otwartej kurtynie. Osobiście lubię uczucie „podchodzenia serca do gardła", gdy nagle z zacieniowanego obszaru wynurzy się nieoczekiwanie silna wroga jednostka, w najmniej oczekiwanym miejscu...

Przytoczone wyżej mankamenty i niewątpliwe niedoróbki konstrukcyjne gry w połączeniu z brakiem w niej „opcji budowy zakładów produkujących sprzęt i żołnierzy" są powodami, dla których nie należy raczej porównywać gry Z z grami C&C i Warcraft I/II. A przecież mimo to gra Z jest urokliwa i robi korzystne wrażenie. Gra posiada bowiem to, co dla fanów najcenniejsze – własną urodę wynikającą z prostoty jej reguł i swój niepowtarzalny, nieuchwytny klimat. To bardzo cenne cechy, coraz rzadziej spotykane w aktualnym zalewie efektownych graficznie i pustych w treści gierek.

Reset



Z posiada to, co najcenniejsze, własną urodę wynikającą z prostoty jej reguł i swój niepowtarzalny, nieuchwytny klimat.

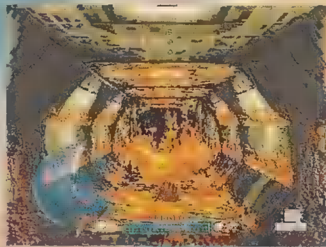
wymagania techniczne 486DX2 VGA 8MB RAM, [illegible] SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.	NIE DOST.

uwagi

80 PROCENT







Space Hulk 2

Czy lubisz ostrą strzelaninę, w której o zwycięstwie decyduje nie tylko szybki refleks, ale i dobry plan ataku? Jeśli tak, to gra Space Hulk 2 została napisana specjalnie dla Ciebie!

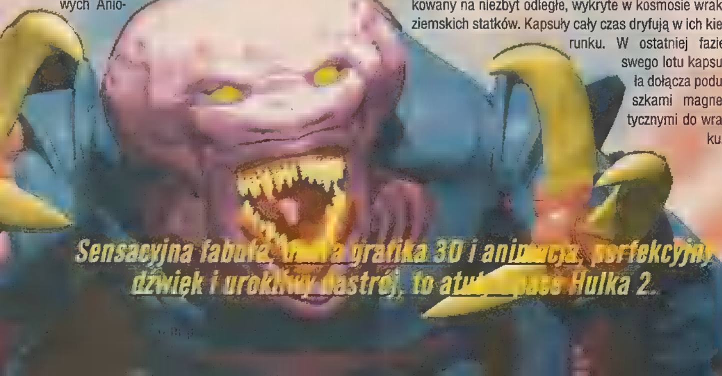
Jest rok 40011 nowej ery. Od dwudziestu tysiącleci statki kosmiczne Ziemian przemierzają kosmos. Większość z tych lotów dociera do celu i kończy się pomyślnie. Nie wszystkie jednak... Zdarza się, że poważna awaria układu napędowego kosmolotu, usterki jego kadłuba lub nieszczelność osłon antyradiacyjnych stosu atomowego czynią dalszą podróż statku niemożliwą. Wtedy załodze nie pozostaje nic innego, jak wysłać sygnał S.O.S. i po jakimś czasie statkiem ratunkowym udać się do najbliższego kosmoportu. Tymczasem opuszczony wrak ziemskiego statku przemierza bezkresne i ciemne głębiny kosmosu. I czyniłby to do dnia Sądu Ostatecznego, gdyby te mroczne i mroźne otchłanie nie były penetrowane przez poznany od niedawna gatunek pozaziemskich istot. Dodajmy, istot przerażających swą agresją i bezwzględnością. Nazwano je genokradami i ustalono, że przybywają z peryferii gwiazdozbioru Wężownika. Z wyglądu są podobne do wielkich jaszczurów o sześciu kończynach. Te monstrualne stworzenia wydały bezwzględną walkę ludzkości...

Taka jest fabuła najnowszej, wydanej przez Electronic Arts, drugiej edycji znanej i uznanej strategicznej gry akcji, Space Hulk, tym razem o podtytule Zemsta Krwawych Aniołów. Nie ulega wątpliwości, że gra ta stanie się nowym przebojem tego roku!

Jeżeli do tego dodać bardzo wysoką jakość odtwarzania mowy i realistyczne efekty dźwiękowe, pasjonujące walki „twarzą w twarz" z kosmicznymi najeźdźcami i 60 misji – od zręcznościowych i treningowych, po strategiczne kampanie – jasnym się stanie, czemu prestiżowy PC GAMER (również w polskiej wersji językowej) przyznał Space Hulk 2 tytuł gry miesiąca lipca '96! Powróćmy jeszcze raz do fabuły gry, ze względu na jej oryginalność i wyjątkowość. Pierwsza para kończyn Genokradów, jest zaopatrzona w potężne pazury i służy do walki. Druga para, palczasta, umożliwia wykonywanie prac. Trzecia dolna para, zakończona stopami – do chodzenia. Trzeba przyznać, że gra daje kapitalne, realistycznie animowane, graficzne prezentacje 3D tego monstrum. Uprzedzam, że takie coś może się potem przyśnić! Przypuszcza się, że kolebką genokradów są niewielkie, pokryte bagiennymi obszarami wulkaniczne planety układu Beta Jordana 2037. Są one położone dość blisko głównych tras przelotów kosmolotów Ziemian. W tym rejonie dryfujące wraki kosmolotów są zjawiskiem częstym. Raczkująca technika lotów kosmicznych genokradów, w połączeniu ze słabym polem grawitacyjnym ich planet, pozwala na wysyłanie w kosmos dość prymitywnych kapsuł zwiadowczych. W ich wnętrzu znajdują się oddziały gwardzistów genokradów i zapasy ich pożywienia. Odległe sondy kosmiczne Ziemian zarejestrowały pojawienie się tych kapsuł ponad stukrotnie. Kapsuły genokradów nie są przewidziane do przemierzania dalekich tras. Ich lot jest ukierunkowany na niezbyt odległe, wykryte w kosmosie wraki ziemskich statków. Kapsuły cały czas dryfują w ich kierunku. W ostatniej fazie swego lotu kapsuła dołącza poduszkami magnetycznymi do wraku.

Genokrady opanowują wówczas opuszczony statek i przenoszą doń zapasy pożywienia. Dokonują prowizorycznych napraw uszkodzeń wraku i kierują jego lot w kierunku najbliższej skolonizowanej przez ludzi planety. Postępując tak, genokrady walczą o przetrwanie swego gatunku. Klucz do rozwiązania tej zagadki jest zakodowany w ich gatunkowej nazwie. Genokrady nie są zdolne do samodzielnego rozmnażania się. Muszą do tego celu wykorzystywać pasożytniczo odpowiedniego dawcę genów, tzm. biologicznego pośrednika. Takim idealnym pośrednikiem jest dla nich człowiek. Genokrady mają podobnie jak węże, obezwładniający ich ofiarę wzrok. Gdy ofiara zostanie w ten sposób unieruchomiona, genokrad wsuwa w jej usta swój cienki i bardzo długi język – pokładełko. W ten sposób genokrad przenosi do organizmu ofiary podobne do jajeczek komórki, zawierające jego model genetyczny. Następuje wtedy połączenie tego łańcucha genów z genami ludzkimi. Genokrad pozostawia przy życiu swoją ofiarę, która nawet cieszy się potem dobrym zdrowiem. Ale potomstwo takiej ofiary, będzie już genokradami pierwszego pokolenia z takim samym modelem dalszego postępowania. Nowe genokrady zachowują zewnętrznie postać ludzką, której skóra z każdą następną generacją bardziej różowieje. Ale osobowość tego potomstwa gwałtownością i agresywnością dorównuje prarodzicom i nie ma nic wspólnego z naturą człowieka. W ten podstępny sposób genokrady zamierzają podbić i zastąpić we wszechświecie rodzaj ludzki. Sensacyjna fabuła, dobra grafika 3D i animacja, perfekcyjny dźwięk i urokliwy nastrój, to atuty gry. Cóż więc pozostaje? Pozostaje, abyś dołączył do elitarnego oddziału Blood Angels. Chwyć, więc w dłonie miotacz płomieni i dokop Genokradom.

Reset



Sensacyjna fabuła, dobra grafika 3D i animacja, perfekcyjny dźwięk i urokliwy nastrój, to atuty Space Hulka 2.

wydawca	Electronic Arts
producent	Key Game
data wydania	Sierpień '96
cena	134,20
dystrybucja	IPS
wymagania techniczne	486DX2, VGA, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN DOSTĘPNA | N64 NIE DOST.

uwagi

90 PROCENT

Urban Runner

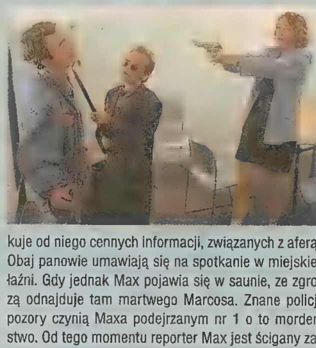
...Dziś o godzinie 10:30 w saunie miejskiej znaleziono ciało niejakiego C. Markosa, poszukiwanego od dawna przez policję handlarza narkotyków. Według prowadzącego śledztwo inspektora Van Dale'a, morderstwo to może być związane z głośnym skandalem przemysłowym. Policja jest już na tropie mordercy... **(Piątkowe wydanie „Sierra Gazette")**



Wygląda na to, że wydawnictwo Sierra On-Line Inc. po przydługich I licznych, dodajmy — nie zawsze udanych – próbach, odnalazło wreszcie nową linię programową. Wyszło z wewnętrznego kryzysu na prostą i w dodatku „z ciosem". Obecnie Sierra energicznie przystąpiła do wydawania nowych tytułów, przyjmowanych życzliwie przez rynek. Wśród nich pragniemy odnotować nową grę przygodową, zatytułowaną Urban Runner. Tytułu tego raczej nie należy tłumaczyć dosłownie jako MIEJSKI BIEGACZ. Właściwszym polskim tytułem oddającym intrygę I pełen napięcia klimat tej gry byłoby określenie: ŚCIGANY W MIEŚCIE.

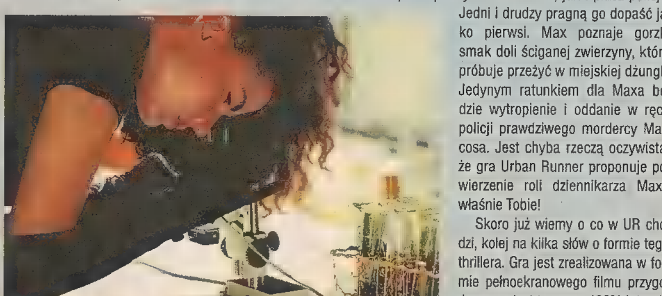
Treścią tej detektywistycznej przygodówki jest bowiem pościg nie zidentyfikowanych i bezlitosnych gangsterów za amerykańskim reporterem, 35-letnim Maxem Gardnerem. Miejscem akcji jest olbrzymia metropolia, jaką jest współczesny Paryż. Max „ma nosa" do sensacyjnych wiadomości, nabijających kasę dziennika, do którego pisze. Węszy wśród skorumpowanych policjantów i natrafia na trop sensacyjnej afery, która może skompromitować I osadzić w więzieniu wiele znanych osobistości spośród przemysłowej magnaterii. Jednakże bogaci przestępcy są czujni i nasyłają na Maxa rzezimieszków, depczących mu po piętach. Mają oni tylko jedno zadanie: jak najszybciej przenieść Maxa do „lepszego świata"...

Max jest w posiadaniu rolki filmu, zawierającej obciążające w sprawie zdjęcia, którą pragnie dostarczyć handlarzowi narkotyków Markosowi. W zamian oczekuje od niego cennych informacji, związanych z aferą. Obaj panowie umawiają się na spotkanie w miejskiej łaźni. Gdy jednak Max pojawia się w saunie, ze zgrozą odnajduje tam martwego Marcosa. Znane policji pozory czynią Maxa podejrzanym nr 1 o to morderstwo. Od tego momentu reporter Max jest ścigany zarówno przez płatnych morderców, jak I przez policję. Jedni i drudzy pragną go dopaść jako pierwsi. Max poznaje gorzki smak doli ściganej zwierzyny, która próbuje przeżyć w miejskiej dżungli. Jedynym ratunkiem dla Maxa będzie wytropienie i oddanie w ręce policji prawdziwego mordercy Marcosa. Jest chyba rzeczą oczywistą, że gra Urban Runner proponuje powierzenie roli dziennikarza Maxa właśnie Tobie!



Skoro już wiemy o co w UR chodzi, kolej na kilka słów o formie tego thrillera. Gra jest zrealizowana w formie pełnoekranowego filmu przygodowego. Jest to gra w 100% interaktywna, a uczestnictwo w niej wymaga refleksu, umiejętności szybkiej oceny i analizy sytuacji oraz wyciągania wniosków praktycznych. Czynnikiem wymuszającym takie działania jest wyścig z czasem, bowiem tak przestępcy, jak i policja czasu nie marnują. Specjalne małe okienko, pojawiające się co jakiś czas na ekranie, pokazuje Ci, co właśnie czyni tropiący Cię morderca. ***Bardzo mocną stroną Urban Runnera jest scenariusz tej gry. Myślę, że zaaprobowałby go sam wielki mistrz gatunku — Alfred Hitchcock.*** Film liczy 180 minut projekcji i był realizowany w ciągu czterech miesięcy przy udziale 25 aktorów. Dla posiadaczy skromniejszych konfiguracji sprzętowych film jest zrealizowany w trybie rozdzielczości 640x480 w 256 kolorach, jednak już Pentium 60 umożliwia dostęp do 32 000 kolorów, co czyni ekran znacznie czytelniejszym i ładniejszym dla oka. Na specjalną wzmiankę zasługuje skuteczność panelu sterowania grą, który ma formę oryginalnego telefonu. Interfejs gry został zaprojektowany ergonomicznie I zakłada jego intuicyjną obsługę. Fanom tego gatunku gier polecam Urban Runnera jako pełnowartościową pozycję.

Reset



Intryga gry jest nie do odgadnięcia, zaskakująca co krok i pełna niespodzianek.

wydawca	Sierra
producent	Sierra
data wydania	Wrzesień '96
cena	146,40
dystrybucja	IPS
wymagania techniczne	486DX2, SVGA 8MB RAM, 2x CD ROM, SB/GUS

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

90 PROCENT

EarthSiege 2

W średniowieczu miasta oblegały katapulty, wieże i tarany. W świecie futurystycznym Ziemię będą oblegać zbuntowane cyborgi. Krew i kości przeciwko silikonowi i stali!



Po wakacyjnym wypoczynku i przegrupowaniu na Księżycu, zbuntowani Cybrydzi – superinteligentne roboty – znowu powracają na Ziemię i ponawiają inwazję przeciwko swym twórcom – rodzajowi ludzkiemu. Trzeba ze smutkiem stwierdzić, że ci fani, którzy wojowali w Earthsiege przeciwko Cybridom, spartaczyli swoją robotę i nie dobili cyborgowej hydry w jej gnieździe! Pozwolili się jej wymknąć do księżycowych baz, ukrytych głęboko pod kraterami Morza Deszczów. W przeciwieństwie do ludzi, cyborgi wyciągnęły ze swojej przegranej wnioski. Prometeusz, sztuczna inteligencja w „najgorszym wydaniu", przywódca cybridzkich hord, przygotował ponowny atak na Ziemię. Przyszłość ludzi została ponownie poważnie zagrożona. Na szczęście od czasu pierwszego natarcia minęło wystarczająco dużo czasu. Ludzkość zdążyła zaleczyć swe rany, przekonfigurowała siły obronne i może ponownie stawić skuteczny opór inwazji Cybridów.

W grze Earthsiege 2 występujesz w roli „pilota" – sterujesz jednym z Herców – niezwykłych robotów bojowych, które sam konfigurujesz i uzbrajasz. Na szczególną uwagę zasługuje przy tym fakt, że jeden z nowych modeli Herca – Razor – ma również możność latania jak samolot. ***Do niszczenia Cybridów użyjesz swojego nowego lasera o mocy 550 Gigawatów, który każdego nieprzyjaciela unicestwi w oślepiającej blaskiem eksplozji.*** Laser ten jest wspierany rakietami AEW oraz znakomitymi minami. Jednak wywiad elektroniczny Cybridów działa. Tajemnice nowych ludzkich broni zostały częściowo poznane, co obniża ich skuteczność. Co gorsza teren, w którym przyszło Ci działać, jest Ci nieznany i nieprzyjazny. Na szczęście nie działasz w pojedynkę. Jesteś jednym z elementów ziemskiej armii, do której działań winieneś dostosowywać swe akcje. Tak można pokrótce streścić legendę nowej strategicznej gry akcji Earthsiege 2 – repliki i kontynuacji znanego powszechnie Oblężenia Ziemi (Earthsiege). Intryga nowej gry, podobnie jak jej znanej poprzedniczki, jest prosta, a jednocześnie utrzymująca gracza w napięciu. Ten w gruncie rzeczy nienowy temat, został przez Sierrę atrakcyjnie i sprawnie wydany, zarówno od strony grafiki gry, jak i jej sprawnego, choć niestety dość złożonego interfejsu. To, co zasługuje na szczególne podkreślenie, to miłe oku, trójwymiarowe i barwne środowisko świata gry i znakomite jej efekty dźwiękowe. Te elementy tworzą niezapomniany klimat gry. Prestiżowy PC GAMER przyznał Earthsiege 2 wysoką ocenę – aż 90%, rzadko spotykaną na łamach tego znanego na obydwu półkulach magazynu gier komputerowych. Podtrzymuję tę ocenę.

Jednak nic za darmo. Earthsiege 2 ma wysokie wymagania sprzętowe. Dysponowanie procesorem 486 DX2/66 i kartą SVGA 512 KB może zadowolić gracza tylko w stopniu nieco więcej niż dostatecznym. Dopiero co najmniej Pentium 60 wsparte kartą SVGA 2 MB RAM ukazuje pełną urodę i blaski Earthsiege 2.

Reset



To, co zasługuje na szczególne podkreślenie, to miłe oku, trójwymiarowe i barwne środowisko świata gry i znakomite jej efekty dźwiękowe.

[illegible]	[illegible]
[illegible]	Sierra
[illegible]	Wrzesień '96
[illegible]	134,20
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | [illegible] NIE DOST. | [illegible] NIE DOST.

90 PROCENT

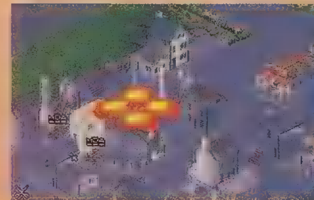
Offensive

Strategie rozgrywające się w czasie rzeczywistym stanowią coraz silniej reprezentowaną grupę gier. Były już boje w niedalekiej przyszłości (seria C&C, This Means War z MicroProse) i światach fantastycznych (Warcrafty). Teraz temat II Wojny Światowej postanowił podjąć Ocean, wydając strategię Offensive.

Po raz kolejny na ekran naszych monitorów powrócą wydarzenia z 6. czerwca 1944 roku. Oczywiście — Normandia, te okolice niektórzy gracze znają już chyba jak własną kieszeń. Na rozegranie czeka 20 bitew, obrazujących wszystkie ważniejsze działania wojenne od początku inwazji, aż do przekroczenia Renu przez wojska alianckie w marcu 1945. Oczywiście, zgodnie z tradycją Offensive reklamowana jest jako NAJwspanialsza, NAJcudowniejsza I W OGÓLE, pozwolę sobie więc (również zgodnie z tradycją), skorygować te przechwałki. Może najpierw o tym, co się nie udało. Po pierwsze — algorytmy ruchu oddziałów. Ja doprawdy już nie wiem, ale czy jedyną firmą, która potrafi to rozwiązać w miarę poprawnie jest Westwood? Nie tak dawno złorzeczyłem z tego powodu na This Means War i znów muszę się powtarzać. Na mapie znajduje się dość dużo różnych zabudowań, drzewek, murków i innych urozmaiceń, więc wrażenia estetyczne są bardzo dobre. Niestety, przeprowadzenie przez miasteczko zwartej kolumny czołgów jest prawie niemożliwe. Pojazdy rozjeżdżają się po okolicy, mijają się, zawracają — ogólny bajzel. Albo weźmy na przykład mosty. Jak wiadomo, w tamtych okolicach jest ich pod dostatkiem, ale przeprawa nimi wymaga od gracza wiele trudu i nerwów. Zamiast spokojnie ustawić się w kolejkę i poczekać, aż przejdą powolni piechurzy, nasze oddziały potrafią udać się w poszukiwaniu innej drogi przeprawy na drugi koniec mapy, obsadzony przez wroga i do tego jeszcze zaminowany. Pozostaje nam jedynie ciągła kontrola tego, co i gdzie robią nasze jednostki, co niestety wyklucza np. atak w dwóch różnych miejscach. Przydatność zastosowanego w Offensive systemu dynamicznej walki jest dość dyskusyjna. Polega on na tym, że oddziały są w ciągłym ruchu, wykonują uniki i podejścia z różnych stron. Jest to oczywiście bardzo widowiskowe i realistyczne, jednakże kiedy dojdzie do potyczki na szeroką skalę, bardzo ciężko jest nad tym wszystkim zapanować. Jeżeli widzieliście kiedyś mrowisko polane wodą, to wiecie o czym mowa.

Dodatkowe problemy stwarza także lekko toporny system wydawania rozkazów. *Pole walki przedstawione jest w rzucie izometrycznym i podzielone na niewielkie „komórki" (takie trochę inne heksy), więc aby wybrać interesującą nas jednostkę, należy trafić w komórkę, na której ona stoi, a nie w nią samą, co na początku wydaje się dość trudne, szczególnie gdy działamy na terenie pochyłym.* Dobre wrażenie psuje też kilka pomniejszych niedoróbek. Na przykład czołg potrafi wybić do nogi własną piechotę, jeżeli ta przypadkowo znajdzie się na linii strzału, piechota potrafi wejść na rzucony przez siebie granat, zaś granat eee... tu nie mogę się do niczego przyczepić. Dlaczego oddziały nie mogą się chować w domach czy prowadzić ostrzału przez okna? Takie gafy dziwią tym bardziej, że inteligencja komputera stoi na dość wysokim poziomie, ale o tym za chwilę. Listę błędów i wypaczeń zamykam jednak optymistycznie, gdyż po pewnym czasie można się do nich przyzwyczaić i wtedy zdajemy sobie sprawę, że Offensive to właściwie całkiem przyzwoita gra.

Szczególnie spodobała mi się grafika. Mimo że tylko zwykła VGA, to zadziwia gracza bogactwem szczegółów. Każda bitwa została przygotowana bardzo starannie, budynki w miasteczkach różnią się od siebie. Wokół pełno urozmaiceń — drzewka, kwiatki, murki, pomniki, fontanny, alejki w parkach, kawiarniane stoliki. Tę sielską konwencję łamią jednak współistniejące obrazy zniszczenia — ruiny domów, kratery po bombach, wybite szyby i wraki pojazdów. Smutną atmosferę potęguje jeszcze często padający deszcz i odpowiednio dobrane szaro-brudne kolory, nawet czerwień sukienki małej dziewczynki bawiącej się w miasteczku wypada jakoś matowo. Taką lekko przygnębiającą atmosferę spotykam w strategiach chyba po raz pierwszy. O ile grając w C&C niszczymy cywilne budowle z czystej złośliwości, to w Offensive poważnie się zastanowimy, zanim wydamy rozkaz ostrzelania Caen pociskami burzącymi. Nie wiem, czy jest to efekt przez twórców zamierzony, bo jeśli tak, to brawo — udało im się.





Od strony strategicznej gra jest równie dobrze dopracowana. Dużo (coś ze 30) różnorodnych jednostek — od piechoty aż po ciężką artylerię. Każdą bitwę możemy rozegrać po stronie Aliantów lub Niemców, co ma zasadniczy wpływ na rodzaj przyjętej strategii. Zwraca uwagę dość duża inteligencja komputerowego przeciwnika, który nie czeka biernie, aż go pokonamy. Cały czas przemieszcza wojska i w zależności od naszych posunięć wzmacnia określony odcinek frontu.

Offensive jest grą pełną sprzeczności. Z jednej strony zachwyca i przyciąga, z drugiej odrzuca rażącymi błędami. Poza tym ciężko jest ją jednoznacznie zakwalifikować. Odnoszę wrażenie, że adresowana jest zarówno do ludzi lubiących zręcznościówki z elementami taktyki, jak i typowe strategie, wymagające planowania i myślenia, przez co może nie zadowolić ani jednych, ani drugich. Na ocenę końcową wpłynął głównie fakt, że mimo wszystko gra się w nią dobrze. Przez tydzień prawie nie wstawałem od komputera, co stanowi chyba najlepszą rekomendację.

Piotres



Offensive jest grą dobrą i mocno grywalną. Polecam, jako rozgrzewkę przed nadchodzącym wielkimi krokami Red Alert.

wydawca	Ocean
producent	Ocean
data wydania	Czerwiec '96
cena	135.00
dystrybucja	Mirage Software
wymagania techniczne	486DX2, VGA, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SB/GUS

PC-CD	PSX	SATURN	N64
DOSTĘPNA	DOSTĘPNA	DOSTĘPNA	NIE DOST.

uwagi

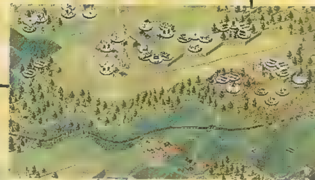
83 PROCENT

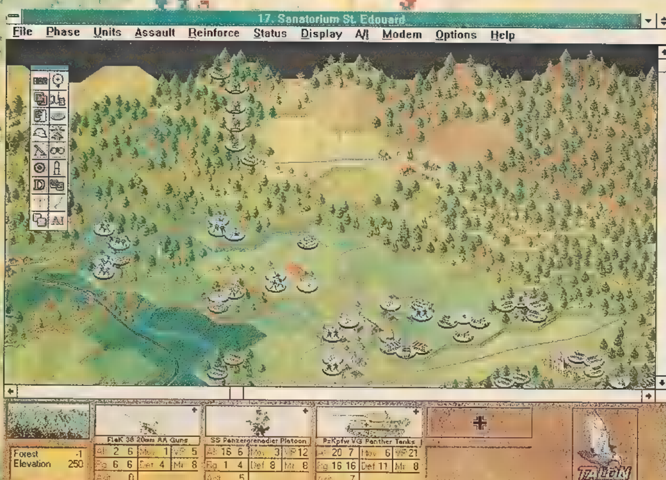
Battleground Ardennes

Gdy po wspaniałym zwycięstwie operacji normandzkiej przyszła gorycz porażki w operacji „Market-Garden" (choć główny cymbał 21 Grupy Armii, niejaki Montgomery mówił o 90% zwycięstwie, ale to jakby twierdzić, że chleb to też ciastko) i alianci zaczęli się zastanawiać nad głównym kierunkiem uderzenia oraz wreszcie uruchamiać zdewastowane przez niemieckich pionierów porty, celem dostarczenia odpowiedniej ilości zaopatrzenia, wtedy...

Jest 16 grudnia o świcie niebo nad odcinkiem Ardenów rozbłysło setkami eksplozji. Po krótkim przygotowaniu artyleryjskim ruszyły do natarcia trzy armie niemieckie (w tym 6 Armia Pancerna Waffen SS). Przegrupowane w niezwykle tajnych, jak na front, warunkach (rozkazy przesyłano kurierami motocyklowymi zamiast drogą radiową czy telefoniczną), starannie zamaskowane (ukryto obecność 1000 czołgów i ponad 250 tysięcy żołnierzy) ruszyły do ataku na zaledwie 130 kilometrowym odcinku, miażdżąc obronę zaledwie czterech dywizji amerykańskich. Operacja „Wacht am Rhein" rozpoczęła się...

Produkcja Talon Soft przenosi nas w realia ostatniej ofensywy Wehrmachtu na Zachodzie podczas II wojny światowej – zwaną także ofensywą Hitlera, operacją w Ardenach. **Gra jest, podobnie jak cała seria Battleground, typową planszówką. Mamy więc tutaj podział na tury. Jest on jednak skonstruowany przedziwnie. Oto mamy np. oddzielną fazę ruchu jednostek zmechanizowanych. Daje to nam co prawda możliwość lepszego rozplanowania posunięć i wykorzystania atutów broni pancernej, ale wprowadza także niepotrzebny zamęt.** Mapa przedstawiona jest niezwykle plastycznie i wyraźnie, choć naprawdę potrzebne będzie Ci doświadczenie w rozpatrywaniu przydatności terenu do walk. Na przykład: to nie drzewo stoi na końcu dróżki, ale... ewentualna zasłona dla Twych sił lub przeszkoda w położeniu ognia z dział (jak z tego wynika, w Ardenach nauczysz się szacunku do broni stromotorowej np. moździerzy). Jedno pole może być zajmowane przez kilka jednostek, ale ma to znaczenie tylko przy operowaniu piechotą i wykorzystywaniu jej do pokonania wroga w terenie nie pozwalającym na użycie broni pancernej (niestety, Ardeny to góry, więc będziesz musiał nauczyć się współpracy z grenadierami Bittricha albo Twoje maszynki zablokuje na ośnieżonych arteriach byle działko ppanc.). W pozostałych wypadkach skutki ostrzału artyleryjskiego na takie pole mogą być przerażające. Stłamszone masy płonącego żelastwa – oto co niegdyś było Twoim atutem – czołgi. Pogoda ma znaczenie pierwszoplanowe. Historycznie alianci nie byli w stanie zatrzymać Niemców, dopóki nie poprawiła się pogoda, ich 12 tysięcy samolotów tkwiło bezradnie na lotniskach, gdy w Bastogne zaczynał się bój, a obrońcy St. Vith gonili ostatkiem sił. Powodem był niski pułap chmur i kiepskie warunki pogodowe. Tutaj na szczęście możesz puścić wodze fantazji, autorzy udostępnili graczowi dość prosty w obsłudze edytor (wszystkiego tylko nie mapy, wiadomo – albo Ardeny, albo... Ardeny!). Można więc pobawić się, „naprawiając" scenariusze historyczne lub tworząc swoje własne (np. atak 501 sSSPzAbt. na pułk yankesów wyposażonych w wiarę w Bozię i Lee Enfieldy). Gra „dopalona" jest graficznie. Ładniutkie intro oparte na kronikach z tamtego okresu (mnie bardzo spodobał się przegląd Tigerów II w 503 sSSPzAbt.), wstawki filmowe w czasie gry (notabene piekielnie spowalniające jej pracę) i niesłychane odgłosy dźwiękowe (błogosławieni posiadający dobre karty dźwiękowe, albowiem do nich swąd spalonego kordytu należeć będzie). Cała gra podzielona jest na 26 scenariuszy zgrupowanych w 3 cyklach geograficznych (BASTOGNE, CLERVAUX, STOUMONT). Wykonanie całej operacji w jednym scenariuszu spowodowałoby chyba zejście gracza z powierzchni planety, na skutek niewydolności systemu z CD x10 + 256 MB RAM i procesorem SEVENTIUM PLUS, poza tym ów gracz zdążyłby chyba w międzyczasie zrobić studia i dorobić się dwójki dzieci. Eeech!





Najlepszy wróg to martwy wróg (jak powiedział Wittrich). PS. I Wittrich przegrał, nie grał w Battleground Ardennes.

Cóż można rzec więcej, gra jest wspaniała. Dla miłośników tego okresu historycznego będzie musiała zostać włączona do klasyki w dziale TAKTYKA.

Generals der Waffen SS
JAGD [illegible] SUICIDE

wydawca	Empire Interactive
producent	Talon Soft
data wydania	[illegible]
cena	109,80
dystrybucja	Marksoft
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

uwagi

85 PROCENT

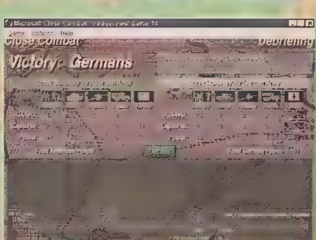
Close Combat

Widząc logo Microsoft [illegible] pudełku, każdy miłośnik gier [illegible] się [illegible] przerazi. Nowy edytor tekstów? Arkusz kalkulacyjny? Albo, [illegible] gorsza, nowy, bardziej wymagający system operacyjny??? Nie, [illegible] szczęście tym [illegible] [illegible] „tylko" gra.

Gigant poważnego oprogramowania, Microsoft, oraz jego szef Bill Gates, zwietrzyli chyba grubszą forsę i postanowili szturmem wbić się na rynek gier komputerowych. Wykupili kilka mniejszych firm, zastosowali kilka zastrzyków gotówki i oto mamy pierwsze efekty – strategię Close Combat.

Jest 6 czerwca roku 1944, rozpoczyna się operacja wojskowa, która ma doprowadzić do skruszenia potęgi Trzeciej Rzeszy – lądowanie alianckich wojsk w Normandii. Mogę się założyć, że komputerowi stratedzy przerabiali już ten wariant setki razy, w najróżniejszych grach. Close Combat zafunduje nam kolejną powtórkę z D-Day, aczkolwiek oferuje troszeczkę inne podejście do tematu. Tym razem nie dostajemy pod swoją komendę całej armii inwazyjnej, a tylko jedną, dokładnie 29 Amerykańską Dywizję Piechoty. Na piaszczystych plażach Normandii lądujemy z jasnymi rozkazami – mamy przebić się do miasteczka Saint Lo, oczyścić je z obrońców i zabezpieczyć okoliczny teren. Przed nami prawie 40 bitew, a właściwie potyczek, jakie w rzeczywistości stoczyła 29 dywizja w czerwcu 1944. Cała gra jest dość mocno osadzona w realiach historycznych, za co należą się autorom duże brawa. Zadbano nawet o takie szczegóły, jak dokładne statystyki, porównujące osiągnięcia gracza i rzeczywistych oddziałów alianckich czy czarno-białe odprawy stworzone z fragmentów ówczesnych kronik filmowych, które wprowadzają nas do każdej misji. Do łez rozbawiły mnie szczególnie uśmiechnięte gęby amerykańskich chłopców, którzy po każdej zwycięskiej misji otrzymują przydziałową paczkę papierosów.

Zanim przystąpimy do kształtowania losów współczesnej Europy, możemy jeszcze odbyć szkolenie w specjalnym obozie treningowym, gdzie nauczymy się





obsługi gry, sterowania oddziałami i zapoznamy z podstawowymi manewrami taktycznymi. I tu po raz kolejny daje o sobie znać profesjonalizm twórców Close Combat, gdyż taki krótki samouczek podany w formie kolejnych lekcji daje więcej niż kilka godzin przekopywania się przez opasłe manuale.

Przed rozpoczęciem kampanii musimy jeszcze wybrać stronę, którą wesprzemy naszym talentem dowódczym. Jako Alianci będziemy mieli za zadanie zdobyć pozycje niemieckie i zmusić wroga do odwrotu. Walka po stronie Rzeszy oznacza przede wszystkim obronę kluczowych punktów, przy jednoczesnym ograniczeniu własnych strat. Dopiero po osłabieniu armii alianckiej Niemcy przystąpią do kontrataku.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, okolicę i wszystkie oddziały widać 'z lotu ptaka'. Mapa zajmuje najczęściej niewielkie terytorium – kilka budynków, kawałek pola czy lasu. Jest to dość ciekawe rozwiązanie (pamiętajmy, że dowodzimy maksymalnie 15 oddziałami), które daje nam całkiem nowe podejście do konfliktu – w skali mikro. Tutaj walka toczy się dosłownie o każdy metr, a każdy dom wydaje się być twierdzą nie do zdobycia. Pod swoją komendą mamy jednostki piechoty oraz wsparcie w postaci lekkiej artylerii i czołgów. Szczególnie te ostatnie są wspaniałą bronią, która sieje zniszczenie, ale jednocześnie wymaga ochrony. Rozbicie pojazdów wroga, przy jednoczesnym zachowaniu własnych, oznacza praktycznie pewną wygraną.

System wydawania rozkazów został opracowany bardzo przejrzyście i, mimo mnogości różnego rodzaju okienek, można się w nich bardzo szybko połapać. Przydatny jest także specjalny filtr, przez który przepuszczane są wszystkie meldunki nadchodzące z pola walki. Dzięki niemu można ustalić ich odpowiedni priorytet, a te mało ważne po prostu wyłączyć.

Oprawa graficzna stoi na dość wysokim poziomie, wszystkie postacie poruszają się naturalnie, ale niestety – są trochę za małe i słabo odróżniają się od otoczenia (szczególnie piechota amerykańska). Dźwięki są hmm... realistyczne, zaś utwory muzyczne jakby z filmu O jeden most za daleko.

Wspominałem już, że autorzy chcieli, by Close Combat była jak najbardziej realistyczna. Widać to szczególnie po zachowaniu się żołnierzy. Jeżeli wydamy im bezsensowny rozkaz, który zaprowadzi ich na pewną śmierć, to po prostu go nie wykonają lub zrobią to po swojemu. W czasie walki bardzo ważny jest wskaźnik zmęczenia i morale oddziału. Ma to wpływ na szybkość reakcji na nasze rozkazy, jak również np. na sposób wybrnięcia z ewentualnej zasadzki wroga. Jednostka pozostawiona zbyt długo bezczynnie zaczyna się nudzić (sic!) i na własną rękę wkracza do akcji, co nie zawsze wychodzi jej na dobre. Tego rodzaju inteligencja wprowadzona została do strategii chyba po raz pierwszy i myślę, że jest to bardzo ciekawy pomysł.

Niestety, mimo wymienionych zalet, gra ma też kilka dość poważnych wad. Po pierwsze – dość duży schematyzm. Kolejna misja praktycznie nie różni się od poprzedniej. Wciąż podobne okolice, te same oddziały, podobny sposób działania – po kilku godzinach robi się po prostu nudno. Dziwi też naiwność autorów, którzy jedyny środek motywujący, jakim są dość ciekawe filmiki, umieścili na płytce w formie plików *.avi. Chyba każdy prędzej czy później je sobie obejrzy (znam nawet takich, którzy robią to jeszcze przed instalacją gry), włącznie z zakończeniem. Więc po co się potem męczyć, skoro i tak wiadomo, co będzie na końcu?

Na koniec wymagania sprzętowe – horror. Podobno Close Combat odpalić można nawet na DX2, ale nikt przy zdrowych zmysłach poniżej Pentium 60 schodził nie będzie. Przyda się też więcej RAM-u, najlepiej od razu 32 MB. Szczęśliwcom posiadającym 8 MB polecam zakup tłumika na buzujący ciągle twardziel. W każdym razie bez 16 MB sensownie grać się nie da i basta!

Podsumowując – w Close Combat jest kilka ciekawych patentów, widać sporo pracy włożonej w grę, niestety, nuda ogarniająca gracza po pewnym czasie i straszna pooowooolnoość, mocno zaniżają ocenę.

data wydania

techniczne

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

79 PROCENT

Tutaj walka toczy się o każdy metr, a każdy dom wydaje się być twierdzą nie do zdobycia. Pod swoją komendą mamy piechotę oraz wsparcie w postaci lekkiej artylerii i czołgów.







Olympic Soccer

Olympic Soccer jest drugą, po Olympic Games, propozycją firmy US GOLD dla wszystkich fanów sportowej rywalizacji. Jednak ten tytuł skierowany jest przede wszystkim (jak sama nazwa wskazuje) do miłośników piłki nożnej. Miałem okazję testować oba programy i z przykrością muszę stwierdzić, że z Olympic Games byłem nawet zadowolony, jednak to co przedstawia sobą Soccer jest, delikatnie mówiąc, poniżej moich oczekiwań.

Zacznę od tego, że jak przystało na turniej olimpijski, spodziewałem się zestawu drużyn uczestniczących w tych rozgrywkach. Owszem taki zestaw istnieje, ale wzbogacają go zespoły, których nie było w tym roku w Atlancie. Może to dobrze, że zwiększono liczbę drużyn i mamy sposobność kierowania naszym ulubionym zespołem, np. Polską zaś patrząc z innej strony po co umieszczać na pudełku oficjalny znak igrzyski i informację, że jest to produkt zatwierdzony przez Komitet Organizacyjny Igrzysk. Inną rażącą o głaza sprawą jest, że składy drużyn wzięto chyba z kosmosu. Nie wiem, czy komuś się nie chciało wpisywać oryginalnych nazwisk, czy co, jednak to jest trochę niepoważne. Chociaż spójrzmy na to nieco inaczej – możemy się nawet nieźle pośmiać z niektórych nazwisk.

Olympic Soccer oferuje nam możliwość rozegrania turnieju olimpijskiego, pojedynczego meczu i ligi! (znów kwas). Dysponujemy pokaźnym pakietem opcji, pozwalającym na odpowiednie skonfigurowanie naszych rozgrywek. Możemy więc manipulować dźwiękiem, włączyć komentarz (doprawdy niezły), wybrać regułę w przypadku zakończenia meczu remisem (dogryweczka, karniaczki lub też nagła śmierć). Oczywiście normalną rzeczą jest, iż można wybrać też czas trwania meczu, powtórki podczas rozgrywki, pułapki offside'owe, regulować ustawienie zawodników i przydzielać im krycie. Ten element zabawy został naprawdę dobrze przedstawiony, a najważniejsze, że sprawdza się w praktyce. Jest jeszcze kilka opcji, które także zaliczyć trzeba do zalet programu. Wspomnę choćby o ustawianiu warunków na boisku, wybieraniu stadionów (np. Orange Bowl), dobieraniu położenia kamery itp. Przejdźmy teraz do rozgrywki, gdyż o to nam właśnie chodzi.

Nasz zespół wybiega na murawę i co widzimy? Piękne pikselowe postacie, niezbyt wyraźną grafikę, zrobioną chyba na łapu-capu. Ale dobra – gramy. Rozpoczęcie akcji od środka, prowadzenie piłki przez naszego zawodnika dosłownie trwa sekundę. Potem kulkę odbiera przeciwnik, robi z nami co chce i strzela bramkę. Dosuwa przy tym jak szalony i nie sposób go zatrzymać. Efekt taki, że po pierwszej połowie mamy na koncie 0 goli, a oni 10. Dalej grać się nie opłaca, lepiej pomyśleć nad poznaniem klawiszologii, to może wtedy będzie sens rywalizować. A powiem szczerze, że choć zawodnicy mają naprawdę niezły potencjał ruchu i zagrań, to nauczenie się tego wszystkiego zajmuje nieco czasu. Oto przykład: [illegible] Jak widać, używamy z grubsza 15 klawiszy, a palców u rąk mamy 10. W ostateczności można przeszkolić jedną nogę, ale jak to będzie, nie potrafię powiedzieć. W trakcie rozgrywki zdarzają się typowe zagrania: rzuty wolne, z autu lub karniaki. Z tym nie będzie problemu, gdyż jest to element statyczny i można go trochę potrenować. Mnie spodobało się strzelanie karnych.

Olympic Soccer nie jest grą kiepską, ale niestety lepsze piłki na PC już były. Tutaj zalety pokrywają się z wadami, jak choćby system sterowania, który z jednej strony jest dość ciekawy i daje olbrzymie możliwości rozgrywki, zaś z drugiej, opanowanie go niesie ze sobą napady frustracji i zniechęcenia. Wszystkiego dopełnia jeszcze nie najlepsza oprawa wizualna i oczywiste oszustwo komputera. Z zalet trzeba wymienić statystyki po każdym meczu oraz fajny dźwięk i komentarz. US GOLD nie wysilił się zbytnio. Jeżeli z kolejnym zapowiadanym tytułem (Olympic Basketball) zrobi to samo, to chyba się załamię.

Eldgar





[illegible]

[illegible]	[illegible]
producent	Eidos
data wydania	Sierpień '96
cena	145.00
dystrybucja	Mirage
wymagania techniczne	486DX2 VGA [illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN DOSTĘPNA | N64 NIE DOST.

60 PROCENT

Olympic Games



Olimpiada w Atlancie, chcąc niechcąc przeszła do historii. Jednak dla wszystkich kibiców sportowych firma US GOLD przygotowała grę, która z pewnością pozwoli na wspomnienie atmosfery tych wspaniałych dni.





Olympic Games – tak nazywa się pozycja, na którą czekałem ze zniecierpliwieniem dość długo. Według informacji napływających do nas, gra miała ukazać się podczas olimpiady. Wiadomo jednak, jakimi prawami rządzi się światek komputerowy i niestety premiera została nieco przesunięta. Na szczęście gra zjawiła się jakiś czas temu w redakcji. Natychmiast więc zagarnąłem ładnie wyglądające pudełko i z wypiekami na fejsie odpaliłem ją.. Pierwsze wrażenia są bardzo pozytywne. Wita nas ładnie zorganizowane menu z którego możemy wybrać trening, grę na punkty, współzawodnictwo i olimpiadę. Rozgrywka w każdej z tych opcji różni się znacznie od innych. Gra na punkty polega na tym, iż występujesz w 14 dyscyplinach, zaś celem jest zdobycie punktów kwalifikacyjnych. Możesz startować w 8 takich „rundach" i zdobyć jak najwięcej punktów. Olimpiada zaś, to nic innego jak cały turniej olimpijski z rundami kwalifikacyjnymi, ze współzawodnictwem i zadaniem zdobycia jak największej liczby medali. I to jest to!





Rozpoczynając rozgrywkę, możemy dowolnie zdefiniować swojego zawodnika. Niestety można wpisać tylko trzy litery. Nieważne, istotna jest sama rozgrywka. A prawdę mówiąc jest co robić. Przed nami 15 dyscyplin olimpijskich, takich jak: sprint na 100 i 400 metrów, rzut oszczepem, młotem, dyskiem, skok w dal, trójskok, skok wzwyż i o tyczce, pływanie – 100 kraulem, strzelanie z pistoletu szybkostrzelnego i do rzutków, łucznictwo, podnoszenie ciężarów oraz szermierka. Nie będę charakteryzował tych dyscyplin i wyjaśniał jakimi regułami rządzi się turniej, bo Czytelnik na pewno wie o co w tym wszystkim chodzi.

Sterowanie grą nie jest łatwe. Trzeba odpowiednio zdefiniować klawisze, a następnie nauczyć się obsługi. Najczęściej używaną kombinacją jest zestaw 3 klawiszy. Należy jednak pamiętać, że każda dyscyplina wymaga od nas czegoś innego. W strzelaniu jest to precyzja, dlatego należy delikatnie i uważnie wciskać przyciski, zaś np. w skokach należy zwrócić szczególną uwagę na moment wybicia się. Podczas każdej konkurencji pojawia się pasek siły, na którym widnieje aktualny zasób naszej energii. Czynnik ten zachowuje się niestety jak kamfora, czyli znika. Jest to o tyle ważne, że w przypadku biegu długodystansowego lub pływania, możemy nie wytrzymać narzuconego tempa i przegrać z kretesem. Dlatego polecam mniej szastać siłą – lepiej umiejętnie rozłożyć jej zasoby, tak by starczyło na piękny i skuteczny finisz.

Ładna i wyraźna grafika niewątpliwie jest atutem tej pozycji. Dynamiczne rozgrywanie konkurencji nie wpływa na jakość otrzymywanego obrazu – przynajmniej na P75 z 8 MB RAM. Nieważne czy podnosimy ciężary, czy strzelamy, czy bierzemy udział w konkurencji pływackiej, wszystko wygląda tak samo ładnie. Mnie np. bardzo spodobał się skok wzwyż, w którym trafnie przedstawiona została faza lotu, jakże istotna dla tej konkurencji.

Nieco gorzej jest z tłem. Widok stadionu i ludzi na nim siedzących nie jest najlepszy. Również dźwięk nie jest najwyższej marki. Ot, zwyczajnie istnieje, ale nie wpływa na tworzenie atmosfery olimpiady. Nawet komentarz pana Alana Greena, choć trafny i ciekawy, nie zaciera negatywnego wrażenia. ***Reasu[illegible] Olympic Games jest produkte[illegible] udanym. Nie powala na kol[illegible] pewnym czasie gra moż[illegible] [illegible] okazała się możli[illegible] kumplami na [illegible] kom[illegible]*** Zasiadło nas czterech chłopa i choć było ciasnawo, nieźle się bawiliśmy. Wtedy nieważne były dźwięki czy grafika. Każdy chciał jedynie dokopać przeciwnikowi. Jeżeli o to chodzi, to Olympic Games jest grą wybitnie towarzyską, przy której naprawdę można spędzić miłe czas. Dlatego polecam ją nie tylko kibicom sportowym, lecz wszystkim, którzy czują w sobie potrzebę rywalizacji. Jak już wspomniałem, trzeba nieco poćwiczyć, poznać klawiszologię oraz dojść do wprawy przy wykonywaniu niektórych konkurencji. Gdy się tego wszystkiego nauczymy, radość z uczestnictwa w największym sportowym święcie będzie ogromna.

Eldgar

wydawca	Eidos
producent	Eidos
data wydania	Sierpień '96
cena	145,00
dystrybucja	Mirage
wymagania techniczne	486DX2

PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN DOSTĘPNA | N64 NIE DOST.

66 PROCENT

Fire Fight

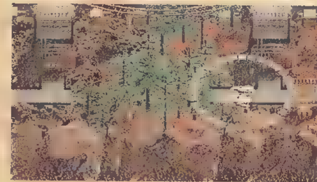
Martin Luter King wypowiedział kiedyś sakramentalną formułę: „I have a dream". Ja też miałem sen, a śniła mi się piękna, nafaszerowana efektami, niebanalna strzelaninka. Aż do pewnego dnia sen zmienił się w jawę i moim oczom ukazała się gra majstersztyk – Fire Fight. Kurde, ludzie, to co dostajemy po odpaleniu gierki zwala z nóg, wbija „z siłą wodospadu" w fotel, doprowadza do obłędu. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem!

Fire Fight zaliczyć należy w poczet strzelanek, jednak posiada także inne elementy. Nie wystarczy tylko gnać do przodu i wymachiwać giwerą na wszystkie strony. Tutaj autorzy wykazali się inwencją i wzbogacili misje o wiele zadań do wykonania. Czasem musimy zniszczyć wszystkie statki wroga, innym razem zebrać kontenery ukryte na całym obszarze działań lub też uratować załogę z rozbitego wahadłowca. Fajnie wygląda taki mały ludek, jak stoi w lesie i macha rękami, aby pomóc nam w lepszej lokalizacji jego miejsca pobytu.

W Fire Fihgt przemieszczamy się statkiem bojowym, wyposażonym w 6 różnego rodzaju broni. Warto dodać, że wszystkie są dostępne od razu, tylko czasem amunicji brak. Działko Vulcan, Pociski Rojowe, Działko Plazmowe, Granaty, Potężne Działo i Pociski samonaprowadzające – oto przykłady, jak daleko posunęła się technika i jak śmiercionośne urządzenia potrafi spłodzić. Każda z broni ma inny charakter, inną siłę rażenia i zasięg. Niektóre znajdują zastosowanie w niszczeniu budynków (Vulcan), inne zaś są świetne w unicestwianiu szybkich pojazdów nieprzyjaciela (Pociski Rojowe). Zresztą, każdy lubi to co woli, dlatego bez problemu znajdzie broń dla siebie. Wspominałem już o amunicji. Otóż najczęściej można ją zdobyć, rozwalając wrogie pojazdy, lecz często dość duże jej ilości ukryte są w sekretnych miejscach. Trzeba po prostu uważnie latać i strzelać w te miejsca, które wyglądają na „podejrzane". Inną skuteczną metodą na znalezienie „secret place" jest odpalenie pocisków samonaprowadzających się – one znajdą już nawet najbardziej ukryty cel. Bardzo ważnym czynnikiem, regulującym naszą egzystencję, jest energia pola siłowego. Po każdym trafieniu bądź zderzeniu, tracimy pewne jej ilości. Oczywiście można znaleźć coś na kształy medic-packów, które regenerują pole, jednak w ekstremalnych warunkach (czyt. gdy śmierć jest blisko), trzeba oddalić się z miejsca jatki i spokojnie odczekać kilka chwil – energia powróci do normy. Dla prawdziwych mistrzów przewidziano możliwość wyłączenia tej pomocy, wtedy zdani jesteśmy tylko na poszukiwania doładowań pola.

Nasz pojazd posiada możliwość poruszania się w różnych kierunkach, a nie tylko w prawo bądź do góry, jak to było w typowych strzelankach. Tutaj jesteśmy ograniczeni tylko obszarem, dodam przy tym, że pole działania jest naprawdę spore. Maszyna, którą kierujemy, oprócz wyposażenia bojowego posiada radar, ciekawie zbudowany wokół pojazdu. Zauważyć można na nim strzałkę kierunkową. Jeśli ktoś zagubi się, to należy kierować się tam, gdzie strzałka pokazuje. Obecność wroga też wykrywamy na radarze w bardzo prosty sposób. Otóż, radar składa się z kilku elementów. Tam gdzie pojawia się nieprzyjaciel, tam element staje się jaśniejszy.

Uczestnicząc w naszej krwawej przygodzie, musimy wykonać 18 misji. Jak już wspomniałem, są one różnorakie, a przy tym dość trudne. Jedne toczą się w dżungli, w uprzemysłowionym świecie, inne na zurbanizowanej lub skutej lodem planecie. Krajobrazy są takie, że widok dech zapiera w piersi. Wszystko pięknie renderowane – lasy przypominają wreszcie lasy, dżungla niezwykle sugestywna, miasta też. Poza tym statki, budynki (kilkanaście rodzajów – elektrownie, wieże z działami) i wiele innych elementów naprawdę robi niebywałe wrażenie. A co powiecie na efekty? Kiedy jeden strzał rozpętuje niezły ogień, który następnie trawi połacie lasu. Albo budynek wylatujący w powietrze, z którego rozpryskują się jakieś elementy! A walka pomiędzy statkami, w której jak na dłoni przedstawiono lecące pociski, a potem wybuchy i eksplozje! Brrr, aż ciarki przechodzą po plecach. Gdy dodamy do tego świetną ścieżkę dźwiękową, muzyczki, efekty, rozmowy w słuchawkach między pilotem (czyli sobą), a ośrodkiem dowodzenia, ryk silników, odgłosy broni, wybuchów i ... sam już nie wiem czego jeszcze trzeba. Uff, ale się zgrzałem pisząc te słowa.





Tak się zajarałem, że chyba nie macie wątpliwości, iż mamy do czynienia z prawdziwą cud-strzelanką. Jest tu wszystko, co być powinno, a nawet jeszcze więcej. Zabawy starczy na wiele godzin, a mamy w zanadrzu jeszcze opcję grania w sieci, która jest pomyślana wręcz fantastycznie. Możemy bowiem sobie postrzelać do kolegi lub zmierzyć się z nim w wyścigu, kto pierwszy zbuduje bazę z elementów porozrzucanych po całym terenie. Nieźle, co? Cóż można jeszcze powiedzieć, chyba tylko najciekawszą rzecz. Otóż twórcami tej niezwykłej gry są – UWAGA! – Polacy, pracujący w grupie Chaos Works. Tak, tak, to szczera prawda. Ja też na początku nie mogłem w to uwierzyć, ale musiałem. Zresztą w instrukcji obsługi, prawie na samym końcu, jest wykaz nazwisk. Zacznijcie czytać właśnie od tego miejsca. Aż serce rośnie, nieprawdaż?

Kończę z przeświadczeniem, że takich pozycji będzie coraz więcej i mam nadzieję, że wyklują się z pomysłów naszych rodzimych programistów. Polecam Fire Fighta, a niech najlepszym tego dowodem będzie ocena, która stawia tę grę na pierwszym miejscu w tej kategorii. Ocena, za którą (mam nadzieję) nie wylecę z roboty!

Eldgar



Fire Fight zwala z nóg, wbija „z siłą wodospadu" w fotel, doprowadza do obłędu. Czegoś takiego jeszcze nie widziałem!

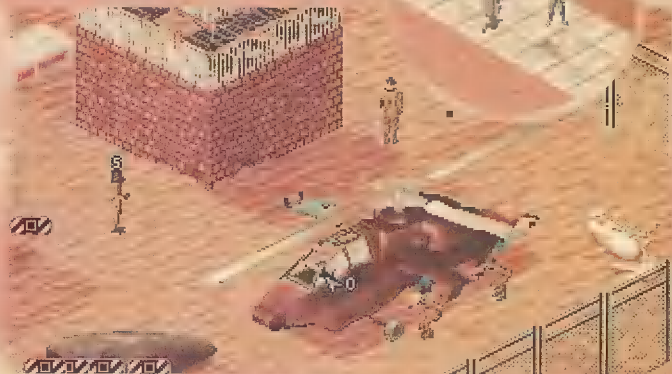
PC-CD DOSTĘPNA	**PSX** NIE DOST.
SATURN NIE DOST.	**N64** NIE DOST.

98 PROCENT

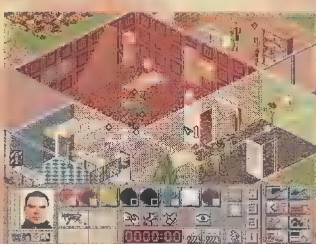
Deadline

W latach dziewięćdziesiątych możemy być pewni trzech rzeczy: inflacji, wzrostu zapotrzebowania gier komputerowych [illegible] sprzęt i wzrostu przestępczości!

Mamy to, jak w przysłowiowym banku. Wszystkie te utrapienia mogą być, niestety, udziałem każdego z nas. Wydana niedawno przez Psygnosis gra strategiczna pod tytułem Deadline podejmuje temat gwałtownego wzrostu przestępczości, w jednej z jej najbardziej odrażających form. Chodzi o terroryzm, najczęściej związany z braniem zakładników. Temat to nienowy, [illegible] wypada tu wspomnieć gry Sabre Team, Jagged Alliance. Ten ostatni w Niemczech doczekał się w ubiegłym roku tytułu gry roku, przebijając nawet słynny Command and Conquer.



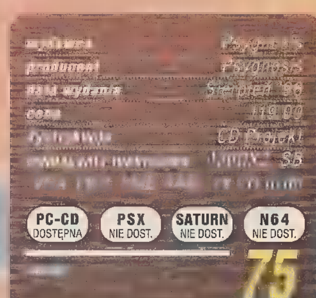
Powróćmy jednak do gry Deadline. Już na wstępie gra „zażyczyła" sobie kartę SVGA 1 MB i nie chciała wystartować przy oferowanej jej karcie 512 K. Ponieważ jednak łaskawie zaakceptowała procesor 486DX4 i 16 MB RAM, od tego momentu ruszyło z kopyta. Po uruchomieniu gry i zebraniu pierwszych wrażeń spieszę poinformować, że Deadline nie zawiodła moich oczekiwań, czego wyraz dałem w odpowiednio wysokiej punktacji tej gry. Aby fanom gier strategicznych najbardziej przybliżyć charakter Deadline – porównam ją do cytowanego już wyżej Sabre Teamu. Obie gry mają dość podobną, czytelną w rysunku i stylu grafikę. Obydwie podobnie przedstawiają ekran akcji w izometrycznej perspektywie 3D. Na tym jednak podobieństwo się kończy. Deadline ma zupełnie odmienny interfejs obsługi gry. Jest on znacznie bogatszy w funkcje, po prostu widać tu postęp, jaki dokonał się w tym zakresie w czasie dzielącym obydwie gry. Mogę przyznać, że interfejs obsługi Deadline jest skuteczny, nie mogę jednak stwierdzić, aby był zbyt prosty i natychmiast łatwy do zapamiętania. Taka jest cena, jaką płacą twórcy gier, jeżeli pragną je wyposażyć w wiele funkcji. Misji w Deadline jest wystarczająco dużo, aby zapewnić zabawę na liczne jesienne wieczory, jednak sporo z nich wymaga rozgrywania przez wiele godzin – nie jest to więc gra dedykowana mało cierpliwym. ***Zwolennicy autentyzmu [illegible] [illegible] [illegible] będą [illegible] [illegible] misji [illegible]tyterrorystycznych [illegible] często oparte są [illegible] wydarzeniach autentycznych i mają [illegible] ładunek napięcia i dramatyzmu. Grający będzie miał [illegible] czynienia z autentycznymi typami broni. Wymienię [illegible] choćby [illegible] popularne [illegible] używane przez terrorystów, jak AK-47 [illegible] „Kałasznikowem" czy [illegible] Armalite, [illegible] mieć dołączony [illegible] [illegible] granatnik.*** Z popularnych broni jednostek antyterrorystycznych w Deadline trzeba wymienić takie „zabawki" jak: Uzi 9 mm stworzone przez słynnego Uziela Galila czy Heckler & Kock MP5 (wiele modeli, wliczając w to wersje z tłumikami). Znawcy przedmiotu zapewne wiedzą, że model MP5A3 był używany przez słynny oddział SAS w operacji „Nimrod", w czasie uwalniania zajętej przez terrorystów Ambasady Irańskiej w Londynie. Na kilka zdań opisu zasługuje załączona do Deadline pełna instrukcja gry w języku polskim. Poza częścią omawiającą szczegółowo interfejs gry, zawiera niezwykle ciekawe opisy najbardziej słynnych akcji terrorystycznych, takich jak oblężenie na ulicy Balcombe w Londynie w 1975 r., oblężenie ambasady irańskiej w Londynie w 1980 r., czy wreszcie nieudaną operację „Szpony Orła", prowadzoną przez słynną „Delta Force" (z USA) w Iranie w 1980 r. W instrukcji tej również zawarto informacje o najsłynniejszych jednostkach antyterrorystycznych we współczesnym świecie. Znaleźć tu można ciekawe i rzadko publikowane informacje o słynnej angielskiej dywizji SAS, o włoskiej Commando Raggruppamento Subacuie Incursori, duńskiej Jaegerkorps, amerykańskich Delta Force i SEAL's, francuskim 2-gim Spadochronowym Regimencie Legii Cudzoziemskiej, niemieckiej – GSG9 Grenzschutzgruppe, izraelskiej jednostce 269 i wzorowanym na Brytyjczykach – Australijskim SAS.





W Deadline gra się dobrze, aby jednak ukończyć zwycięsko misję, trzeba najpierw ułożyć dobry plan akcji i później konsekwentnie go realizować. Godnym uwagi jest również to, że w grze popłacają umiejętne negocjacje z terrorystami, „rozmiękczające" ich psychologicznie. Czasem jednak i to zawodzi. Wtedy pozostaje już tylko zdjąć „białe rękawiczki" i przeprowadzić błyskawiczne, zdecydowane uderzenie na terrorystów.

RESET



W Deadline gra się dobrze, aby jednak ukończyć zwycięsko misję, trzeba najpierw ułożyć dobry plan akcji i później konsekwentnie go realizować.

A.D. 2044

9 września 1996 roku wybiła godzina 0! Po prawie trzyletnim oczekiwaniu, po ciągłym przesuwaniu ostatecznego terminu zakończenia prac, gdy już gracze zaczęli wątpić, że ta gra kiedykolwiek trafi do ich rąk, pojawiła się wreszcie ta, tak wyczekiwana, polska przygodówka-legenda: AD 2044. Zapewne wielu z naszych Czytelników pamięta przebojową gierkę z „małego" Atari" o tym samym tytule. Ja sama, nie zrażona koszmarami przeżywanymi podczas wgrywania gry z taśmy magnetofonowej, spędziłam kilka dni przed ekranem czarno-białego telewizora, próbując rozwikłać kolejne zagadki.



Przyznam się, że z obawami zasiadałam do „uwspółcześnionej" wersji AD 2044. Czy po tak długim okresie tworzenia i ciągłych poprawkach nie będzie to produkt przereklamowany i przestarzały w dobie multimediów? Na szczęście okazało się, że nie jest źle, wręcz przeciwnie. Oczywiście nie ma co się oszukiwać – AD 2044 nie jest rewolucją na tle podobnych zachodnich gier. Taki poziom wykonania technicznego jest już standardem na świecie, ale u nas to swoisty przełom w dziedzinie przygodówek. Mam nadzieję, że Avalon nie zaniży poprzeczki, a pozostali polscy producenci pójdą w jego ślady. ***Już [illegible] le informuje [illegible] o [illegible] produktu. Po[illegible] przy jego [illegible] wykorzystano zdjęcia [illegible] powierzchni jednej z planet [illegible] (prawdopodobnie Marsa).*** Przy akompaniamencie muzyki elektronicznej (a la Jan Michael Jarre), doskonale podkreślającej nastrój wydarzeń, obserwujemy z perspektywy przestrzeni kosmicznej stopniową zagładę Ziemi. Później, przybliżamy się do powierzchni planety i podróżując wewnątrz rozpadlin dokładnie możemy się przyjrzeć wszechobecnej pustyni – jest to krajobraz straszny i jednocześnie fascynujący. Na koniec, w stylu znanym z Gwiezdnych Wojen, dowiadujemy się, co tak naprawdę się stało i jakie zmiany zaszły na Ziemi wskutek tych wydarzeń. Jeszcze tylko scenka wyjaśniająca obecność naszego bohatera i już można grać.



Porównując AD 2044 do zachodnich przygodówek wydaje mi się, że można tu mówić o połączeniu Myst i The 7th Guest. Skojarzenia takie wywołuje przede wszystkim grafika (doskonale wykonane, renderowa-



ne obrazy wnętrz) i poniekąd sposób poruszania się. Mimo że jest to świat wygenerowany przy pomocy komputera, wygląda bardzo przekonująco. Cała gra, to swojego rodzaju film. Pole działania obserwujemy z różnych widoków kamery. Naszymi poczynaniami powodujemy zmianę kąta widzenia, niekiedy daje to zaskakujący efekt. Gdy poruszymy się w jakimś kierunku, następuje przesuw kamery, a następnie „stop klatka" na określonej lokacji. Niestety, nie jest to moim zdaniem najlepszy pomysł – mimo że bardzo ciekawy wizualnie. Często trzeba powtórzyć serię „spojrzeń" zanim trafi się na właściwy „punkt widzenia", bo tylko z tej perspektywy możemy dostrzec jakiś przedmiot. Łatwiej by się grało, gdybyśmy mogli po prostu podejść do interesującego nas miejsca, jak np. w Zork Nemesis. Zapewne atrakcyjności wizualnej miał też służyć sposób łączenia czy używania przedmiotów w „kieszeni". Jeżeli chcemy np. zapalić papierosa, to musimy mu się najpierw przyjrzeć – zostajemy przeniesieni na duży ekran z oglądanym przedmiotem – a dopiero potem użyć na nim zapałki. Zbliżenie przedmiotu wygląda bardzo ładnie (3D, można, go obracać), ale wygodniejsze byłoby używanie rzeczy bezpośrednio w pasku inventory bez przenoszenia na osobny ekran. Kursor zmienia się w charakterystyczną ikonkę w miejscu, gdzie możemy wykonać jakąś czynność. Najbardziej jest pomocna ikona, przedstawiająca szkło powiększające, informująca nas o możliwości dokładniejszego obejrzenia danego miejsca. W ten sposób





zyskujemy dostęp do dodatkowych lokacji, w których znajdują się przedmioty. Niestety, czasem trzeba się nieźle „nabiegać" po całym ekranie zanim – często przypadkowo – trafi się na miejsce, gdzie kursor zmieni się w ikonę lupy.

Zagadki są w miarę proste – w wiekszości przypadków nie miałam wątpliwości, gdzie i w jaki sposób wykorzystać znalezione rzeczy. Oczywiście, czasem trzeba się bardziej postarać, np. poszukując kodów do otwarcia zamków szyfrowych. Twórcy gry świadomie wzorowali się na wersji atarowskiej – znajdziecie tu wiele sytuacji i rozwiązań znanych z pierwowzoru, chociaż oczywiście dodano parę nowości.

O doskonałej grafice już wspomniałam. Jednak jak dla mnie, te wszystkie pomieszczenia są pustawe i za sterylne. Przydałoby się zwiększyć liczbę postaci występujących w grze. Korzystne byłoby też umożliwie-





nie wymiany przedmiotów i informacji z napotkanymi osobami. Dosyć piorunujące wrażenie robią napotkane osobniki płci żeńskiej (mają atrakcyjne kształty, ale łyse głowy i stawy na wierzchu), jeżeli jednak założymy, że są to roboty, a nie żywe istoty, wtedy odczucia nie będą tak szokujące.

Na pochwałę zasługuje fakt, że do dubbingu zaangażowano profesjonalistów. Chociaż aktor użyczający głosu głównemu bohaterowi mógłby podejść do tego bardziej entuzjastycznie. Za to jestem pełna uznania dla głosu żeńskiego. Mimo że ta sama osoba wcielа się w kilka postaci, to wyraźnie słychać, że poszczególne kwestie są naprawdę odgrywane, a nie tylko biernie czytane. W grze nie zabrakło trafnych i śmiesznych komentarzy, chociaż trochę po macoszemu potraktowano motywy socjalistyczne, które tak zabawnie i autoironicznie przedstawiono w „starej" wersji.

Bardzo wysoko oceniam AD 2044 na PC: wśród polskich przygodówek nie ma sobie w tej chwili równych. Dodatkowym jej atutem, obok starannego wykonania technicznego jest to, że jest ona całkowicie po polsku. Likwidacja bariery językowej zwiększa grono odbiorców i uatrakcyjnia samodzielną rozgrywkę.

Gra została wydana na dwóch CD. Do każdego zestawu dołączono kartę konkursową, plakat i opowiadanie fantastyczne autorstwa pana Syryłaka (mnie, jako przedstawicielce płci przeciwnej, ta historyjka niezbyt przypadła do gustu, ale pewnie będę należała do mniejszości).

Za miesiąc zamieścimy obszerny artykuł opisujący historię powstania AD 2044. Jeżeli macie jakieś pytania dotyczące tego tematu, możecie je nadsyłać do redakcji, a ciekawsze pytania przedstawimy twórcom gry.

Agnes

Przystępna cena, świetna grafika, muzyka i dźwięki, humor, wszystkie teksty w języku polskim. Czy trzeba dodawać coś jeszcze?

producent: LK Avalon
cena: 122,00
dystrybucja: LK Avalon

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

72 PROCENT



Okręty Podwodne

Idea powstania łodzi podwodnej jest równie stara i romantyczna, co historia stworzenia pierwszej maszyny latającej, zwanej obecnie – samolotem.

Tak samo, jak w tym ostatnim przypadku, człowiek zmuszony był do wykonania gwałtownego skoku myślowego i technicznego, pozwalającego przejść z twardego gruntu, po którym się wyłącznie poruszał, do nieznanych i budzących grozę otchłani morskich głębin. Nie bylibyśmy jednak „tym", kim jesteśmy, gdyby nie geniusz i heroiczne poświęcenie naszych pra- pradziadów.

Na pierwsze wzmianki, świadczące o podejmowanych próbach, natrafić można już w XVI-wiecznych przekazach. Jednak, ku zmartwieniu nas wszystkich, nie zachował się do naszych czasów żaden namacalny ślad działalności ówczesnych konstruktorów.

Za to ciekawą informację o wyczynie pewnego śmiałka znaleźć możemy w angielskich kronikach. Ponoć w roku 1620 Holender, Cornelius van Drabel, zaprezentować miał na Tamizie łódź podwodną własnej konstrukcji o napędzie wiosłowym. Źródła podają, że van Drabelowi pokaz udał się do tego stopnia, że nakłonił nawet na przejażdżkę samego króla – Jakuba I. Dzięki temu Cornelius van Drabel, uważany jest powszechnie za pierwszego budowniczego zdolnej do pływania łodzi podwodnej. Czy słusznie? Nie wiem.

Z kolei z innych źródeł dowiadujemy się, że w roku 1774 budowniczy wozów(!), John Day, zaprezentował licznej widowni wodoszczelny statek z dołączonym balastem. Statek ów, po zejściu na dno kanału, miał teoretycznie wynurzyć się na powierzchnię (po uprzednim odcięciu balastu) dzięki 75 świńskim pęcherzom. Nie rozwodząc się szerzej nad tym przypadkiem należy dodać, że o ile Cornelius van Drabel był istotnie pierwszym konstruktorem, to John Day był z pewnością pierwszą, znaną historii, ofiarą badań nad łodziami podwodnymi.

Nie wiadomo, jak potoczyłyby się dalsze losy łodzi podwodnej, gdyby nie POTRZEBA, będąca zawsze matką WYNALAZKU.

Idee wykorzystania „pojazdów podwodnych" specjalnie do celów wojskowych wysunął niejaki James Bushnell (inne źródła podają: David Bushnell), absolwent Uniwersytetu Yale. Dzięki jego projektom doszło do debiutu tegoż urządzenia w warunkach wojennych, a stało się to w czasie wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych Ameryki. Nocą, 6 września 1776 roku, sierżant Ezra Lee – piechur armii Jerzego Waszyngtona, pokierował jednoosobowym okrętem podwodnym o wdzięcznej nazwie „Turtle", w kierunku wyposażonego w 60 dział, brytyjskiego okrętu wojennego HMS „Eagle", zakotwiczonego w porcie nowojorskim. Nie był to oczywiście okręt podwodny w dzisiejszym tego słowa znaczeniu. „Turtle" napędzany był jedną, umieszczoną na dziobie śrubą, poruszaną siłą mięśni kapitana. Druga śruba znajdowała się w górnej części okrętu i służyła zmianie głębokości zanurzenia. Do niej też przytwierdzony był, specjalnie skonstruowany ładunek wybuchowy na bazie prochu artyleryjskiego, który należało przytwierdzić świdrami do drewnianego dna okrętu wroga i następnie zdetonować za pomocą zapalnika czasowego.

Jednostka ta miała długość 6-7 stóp i mogła przebywać w zanurzeniu przez około 30 minut. Ster umieszczono klasycznie – na rufie, a jako balastu użyto ołowianych sztabek. Okręt wyposażony był również w dwa dodatkowe zbiorniki balastowe przeznaczone do napełnienia ich wodą i późniejszego jej usunięcia za pomocą napędzanej nożnie pompy. Pierwowzorem peryskopu było malutkie okienko wbudowane w mosiężną wieżyczkę okrętu. Ten naprawdę pierwszy atak okrętu podwodnego zakończył się jednak niepowodzeniem. Lee, popełniając błąd w nawigacji, ustawił śrubę „Turtle'a" (tę, do której przytwierdzony był ładunek wybuchowy) w miejscu, gdzie znajdował się metalowy łącznik koła sterowego z rufą „Eagla". W tej sytuacji, kiedy niemożliwym stało się wbicie świdrów w poszycie, Lee podjął decyzję o powrocie na wyspę-bazę – Manhattan. Atak, łącznie z powrotem do bazy, trwał pięć godzin.

Dzięki tym skromnym danym, możemy łatwo stwierdzić, że „Turtle" zawierał już niektóre elementy konstrukcyjne, funkcjonujące we współczesnych okrętach podwodnych. Sprytnie poradzono sobie ze sterowaniem głębokością zanurzenia, zainstalowano zbiorniki balastowe, obmyślono sposób przenoszenia uzbrojenia. Jednak do prawdziwego rozwoju tego typu broni, droga była jeszcze bardzo daleka.

Kolejna wojna na kontynencie amerykańskim – Wojna Secesyjna – dała podwaliny pod konstrukcje innych i „nowocześniejszych" łodzi, czego przykładem może być CSS „Hunley", należący do floty Konfederacji. On to, 17 lutego 1864 roku, zatopił w Charleston korwetę Unii USS „Housatonic", grzebiąc w niej większą część załogi. Napęd „Hunleya" nie wyróżniał się niczym szczególnym od swych poprzedników. No, chyba że mocą – bowiem śrubę napędzało w nim aż ośmiu ludzi. Okręt ten zasługuje jednak na uwagę z zupełnie innego powodu. Otóż, zdolny on był do przenoszenia torpedy, którą podwieszano na specjalnych stelażach przed dziobem okrętu. Fakt ten zasługuje na nasze szczególne względy, bowiem broń torpedowa, stanowi do dzisiejszego dnia podstawowy element ataku lub obrony podwodnych okrętów myśliwskich. Torpedy mają również swoją burzliwą historię, której zamierzam poświęcić osobny rozdział tej pracy.

Na razie powróćmy jednak do łodzi podwodnych i drugiej połowy XIX wieku. Przez lata prób wyprodukowano jeszcze wiele różnych łodzi podwodnych, lecz każda z nich kryła w sobie więcej wad niż przymiotów mogących sprostać coraz większym wymaganiom współczesnych. Największym problemem był oczywiście napęd. Na przykład Francuzi, w roku 1860, na jednostce o nazwie „Le Plongeur" zaprzęgli do pracy sprężone powietrze. Składowane ono było w metalowych butlach, używanych ró-



wnież do opróżniania zbiorników balastowych oraz dostarczania tlenu załodze. Napęd ten sprawował się ponoć wyśmienicie, lecz miano poważne zastrzeżenia, co do stabilności całego okrętu (tzw. szasowanie balastu). W momencie wprowadzenia do użytku maszyny parowej i ten wynalazek zaadaptowano oczywiście do okrętów podwodnych, co znacznie usamodzielniło te jednostki oraz pozwoliło im na rozwinięcie większych prędkości. Kłopotliwe natomiast było samo paliwo, którego zapasy zawalały całą powierzchnię użytkową, potrzebną do normalnego funkcjonowania załogi. Szybko stwierdzono, że i napęd parowy nie zda egzaminu na dłuższą metę. Możecie sobie wyobrazić maszynownię wielkiego okrętu podwodnego z rakietami balistycznymi na pokładzie, gdzie palacz w pocie czoła macha szuflą, wrzucając do pieca koks...? No właśnie.

Wynalazcy w dalszym ciągu wytężali swoje umysły, by w końcu wypracować niejako wzór współczesnego okrętu, którego konstrukcja pozostawała w zasadzie nie zmieniona do zakończenia II Wojny Światowej. Stało się to za sprawą pana J.P. Hollanda z New Jersey, którego próbną jednostkę zwodowano w roku 1875. On to zapoczątkował serię okrętów z napędem spalinowo-elektrycznym, a wiele wymyślonych przez niego rozwiązań konstrukcyjnych jest w zastosowaniu do dzisiejszego dnia – chociażby użycie sterów poziomych do zmiany głębokości zanurzenia czy system zbiorników balastowych wypełnianych wodą.

Pierwsza zwodowana jednostka, oczywiście o nazwie „Holland", wykonała próbny rejs 17 maja 1897 roku. Mierzyła ona 16,45 metra długości. Ku zaskoczeniu wielu ludzi, dowództwo Marynarki Wojennej USA odniosło się do tego pomysłu (chodzi o okręt podwodny jako całość) z wielkim sceptycyzmem. Wychowani w kulcie dla starych, morskich tradycji decydenci nie potrafili wyobrazić sobie użyteczności okrętów podwodnych w walce. Dopiero 11 kwietnia 1900 roku Marynarka, kierując się sukcesami innych państw, prowadzących badania w tej dziedzinie, zaakceptowała pomysł i 12 października wcieliła okręt do składu sił morskich, powierzając dowództwo porucznikowi Harremu H. Caldwellowi (zdj.nr.1). Jako ciekawostkę dodam, że zakłady, które wyprodukowały „Hollanda" — Holland Submarine Torpedo Boat Company – produkują okręty podwodne do dnia dzisiejszego, a ich filia mieści się w Groton, stan Connecticut, pod nazwą: General Dynamics Corporation.



Warto również wspomnieć o siostrzanym, brytyjskim zakładzie produkcyjnym — stoczni Vickers, która wyprodukowała pięć licencyjnych okrętów klasy Holland, a poźniej rozpoczęła produkcję własnych, stanowiących trzon podwodnej potęgi Wielkiej Brytanii klas:

- okręty kl. A – w latach 1903-05 wybudowano ich 13
- okręty kl. B – w latach 1905-10 wybudowano ich 11
- okręty kl. C – w latach 1906-08 wybudowano ich 38
- okręty kl. D – w latach 1908-11 wybudowano ich 8

Kolejnym, jakże pięknym i romantycznym etapem walk okrętów podwodnych jest okres I Wojny Światowej, gdzie jednostki te przeżyły swój rozkwit, ale o tym innym razem (c.d.n.).

Robert Węgrzyniak

Silent Hunter



Wczesnym rankiem 7 grudnia 1941 roku Japonia bez wypowiedzenia wojny zaatakowała niespodziewanym [illegible] bazę okrętów wojennych Stanów Zjednoczonych w Pearl Harbour na Hawajach ([illegible] Gabu). Zniszczonych lub poważnie uszkodzonych zostało [illegible] największych okrętów amerykańskiej floty wojennej Pacyfiku. W ciągu niespełna godziny diametralnej zmianie uległ układ wojennych sił morskich na Pacyfiku.

Przeciwko potężnej i nowoczesnej Flocie Japońskiej pozostała jedynie stara i bardzo wysłużona amerykańska flota azjatycka. Stany Zjednoczone natychmiast przystąpiły do II Wojny Światowej przeciwko państwom Osi. Jedyną formacją floty USA, która przetrwała bez strat japoński atak na Pearl Harbour i na Cavite, było 51 amerykańskich łodzi podwodnych. Na nich to spoczął — w pierwszej fazie wojny — główny ciężar i niezwykle odpowiedzialne zadania związane z realizacją słynnego rozkazu: –...podjąć nieograniczoną walkę przeciwko Japonii! Zatapiać i niszczyć wszystkie napotkane japońskie jednostki, w każdym miejscu!...–

Takiego okresu dotyczy i taką treść fabuły obejmuje nowa gra – symulator walki łodzi podwodnej Silent Hunter – wydana przez połączone siły firm Strategic Simulations Inc. oraz Mindscape. Polskim dystrybutorem Silent Huntera jest Digital Multimedia Group. Liczni fani tego gatunku będą z pewnością ciekawi, w jakim stopniu Silent Hunter wnosi coś istotnie nowego w stosunku do znanych i „ogranych" już na polskim rynku symulatorów walki łodzi podwodnych? Bo „popływać i postrzelać" można sobie nadal z pewnością nieźle nawet na „wiekowej" Silent Service, nie mówiąc już o dużo od niej młodszej Aces Of The Deep czy o świetnej, choć nie prostej w obsłudze, Seawolf ... Innymi słowy, czy mając już którąkolwiek z wyżej wymienionych gier warto poświęcić nie taką znów małą kwotę na zakup jeszcze jednej nowości z tego gatunku, jaką jest Silent Hunter?

Moja odpowiedź jest krótka i nie pokrętna — Silent Huntera niewątpliwie warto kupić! Potwierdzam ją wysoką punktową oceną tej gry. Wydawcy Silent Huntera doskonale zdawali sobie sprawę, że nowej grze przyjdzie zmierzyć siły w doborowej stawce. Postanowili tamte gry „przebić" pod wieloma względami i trzeba









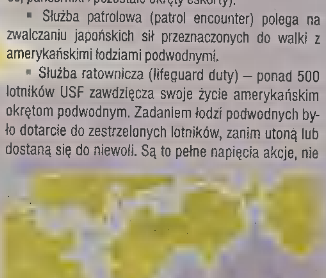
przyznać, że uwieńczone zostało to powodzeniem. Czym wyróżnia się więc Silent Hunter?

Przede wszystkim bardzo wysokim poziomem, niezwykle starannie opracowanej i pięknej grafiki SVGA. Ale świetna grafika tej gry to nie wszystko. Wsparta jest znakomicie przemyślanym, prostym a skutecznym oraz nie utrudniającym graczowi życia interfejsem obsługi gry. ***[illegible] interfejs obsługujemy od początku [illegible] i pewnie, [illegible] „odgadujemy go" [illegible] trudu, [illegible] zaglądając [illegible] instrukcji.*** W mojej ocenie – to takie „małe co nieco" Kubusia Puchatka, inaczej mówiąc, to spora rzecz... Ale to jeszcze dalece nie wszystko... Silent Hunter oferuje grającemu to, z czym nie zawsze potrafiły sobie dobrze radzić jego wielkie poprzedniczki. W Silent Hunterze pełnię satysfakcji z gry odniesie zarówno autentyczny komputerowy „stary wilk morski" (taki co posłał już na dno dziesiątki tysięcy ton wrogiego złomu), jak i pampers stawiający pierwsze „podwodne kroki". Jest to możliwe dzięki głęboko przemyślanemu przez twórców gry doborowi jej stopni trudności. Ostrzegam, że początkujący „podwodniacy" nie znajdą tu dla siebie łatwizny! Będą musieli często wycierać spocone czoło, ale przecież będą mieli realną szansę pokonania wroga! A starzy podwodniacy też nabiedzą się niemało na wyższych poziomach trudności, ale będą mogli popisać się całym swoim kunsztem! Silent Hunter wyraźnie preferuje inteligentną taktykę ludzkiego przeciwnika!

I jeszcze jedna licząca się zaleta opisywanej gry. Jest nią przemawiający do grającego autentyzm realiów walki. Silent Huntera w czasie jego opracowywania konsultował znany w USA komandor William P.„Bud" Gruner, który dowodził okrętem podwodnym USS Skate („bohaterem" opisywanej gry) w trzecim, czwartym i piątym jego patrolu bojowym. Ta konsultacja przyniosła znakomite rezultaty.

W grze Silent Hunter wybieramy spośród pięciu rodzajów misji pełnionych przez okręty USA w czasie II Wojny Światowej. Oprócz wykrywania i zatapiania okrętów oraz statków nieprzyjaciela, łodzie te wykonywały inne, równie ważne zadania, np. wyławianie zestrzelonych lotników. Wszystkie rodzaje misji, z wyjątkiem scenariusza historycznego (HISTORIC MISSION), są tworzone losowo i mogą być modyfikowane przez wybór i zmianę opcji przed rozpoczęciem gry. Jest to kolejny plus, jaki zapisuję dla Silent Huntera. A oto rodzaje misji:

- Scenariusz historyczny (Historic mission) umożliwia sprawdzenie i porównanie własnego poziomu wyszkolenia na tle historycznych dowódców łodzi podwodnych.
- Atakowanie konwoju (convoy encounter) to symulacje ataku na handlowe (transportowe) statki japońskie. Były to najczęściej wykonywane w czasie II W.Ś. misje, a amerykańskie okręty podwodne zatopiły ponad 1100 handlowych statków japońskich o łącznym tonażu ponad 5.000.000 ton.
- Atakowanie okrętów wojennych (warship encounter). Ten rodzaj misji polega na przechwytywaniu i atakowaniu zespołów operacyjnych floty japońskiej (lotniskowce, pancerniki i pozostałe okręty eskorty).
- Służba patrolowa (patrol encounter) polega na zwalczaniu japońskich sił przeznaczonych do walki z amerykańskimi łodziami podwodnymi.
- Służba ratownicza (lifeguard duty) – ponad 500 lotników USF zawdzięcza swoje życie amerykańskim okrętom podwodnym. Zadaniem łodzi podwodnych było dotarcie do zestrzelonych lotników, zanim utoną lub dostaną się do niewoli. Są to pełne napięcia akcje, nie spotykane w grach poprzedniczkach Silent Huntera. Rozpoczynając misję, gracz ma kontakt z nieprzyjacielem. Może to być kontakt radarowy, namiar hydrolokacyjny lub kontakt wzrokowy. Misja kończy się w momencie utracenia kontaktu ze wszystkimi okrętami lub statkami nieprzyjaciela. Może to mieć miejsce nie tylko po wybiciu nieprzyjaciela „co do nogi" lub po „planowym oderwaniu się od niego". Może to po prostu nastąpić, jeśli grający zagapi się i wróg wymknie się. Istnieje na to prosta rada – trzeba zapisać stan gry we właściwym momencie.



Oczywiście, aby grać w Silent Huntera, trzeba dysponować odpowiednim sprzętem, jednak wymagania te w stosunku do wymagań stawianych przez większość wydawanych aktualnie gier, trudno uznać za wygórowane.

Na opakowaniu Silent Huntera widnieje nalepka „polska instrukcja". Nie jest to jednak określenie precyzyjne. Powinno być napisane na niej „skrót instrukcji w języku polskim". To prawda, że skrót ten (20 stron) zawiera wszystkie elementarne informacje dotyczące załadowania i obsługi gry. Załączona obok niej instrukcja oryginalna w języku angielskim liczy jednak 77 stron. I zawiera tych istotnych informacji o wiele więcej. Skoro wszyscy liczący się polscy dystrybutorzy załączają do gier z reguły elegancko wydane i pełne instrukcje w języku polskim, to nie wiem dlaczego Silent Hunter ma się zadowolić taką namiastką. Jeśli ktoś wydaje niemałe pieniądze na zakup dobrej gry, ma prawo do pełnej satysfakcji!

Reset

SSI

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN [illegible] DOST | N64 [illegible]E DOST.

90 PROCENT

Silent Hunter oferuje grającemu to, z czym nie zawsze potrafiły sobie dobrze radzić jego wielkie poprzedniczki.

AH-64D Longbow



Rozległe stepowe pola, poznaczone – jak spracowana ręka – grubą żyłą płytkiego wąwozu. To dawne łożysko wyschłego potoku. Zachodzące słońce podświetla nieboskłon nadchodzącego wieczoru.

Na jego tle, wysoko, widać niewielką, ciemną sylwetkę krążącego sokoła. Rzadkie porywy wiatru, targają trawami i gałęziami niskich, rozłożystych zarośli. Pozorny bezruch pustkowia... Wtem wylot wąwozu ożył! Jak metaliczne, tęgopokrywne żuki wtaczają się w jego gardziel sylwetki opancerzonych wozów zwiadu przypominających stare BRDM-2. Chyboczą się na nierównym, skalistym podłożu. Za nimi suną gęsiego opasłe cielska dział szturmowych SO-122 i przyczajone sylwetki samobieżnych wyrzutni SAM-ów SA 13. Ich gąsienice wyrywają z gruntu kamienie i grudy zeschłej ziemi. Nieco dalej pełznie kilka niskich, krępych czołgów T-72M, ubezpieczanych na końcu kolumny opancerzonymi wozami piechoty BTR 70. Napełniają wąwóz rykiem silników i kłębami spalin. Ten zgiełk zagłusza bez reszty łoskot silników dwóch bojowych śmigłowców AH-64D LONGBOW przyczajonych za pobliskim, niewielkim wzgórkiem. W momencie, kiedy już cała pancerna kolumna przeciwnika sunie wąskim, skalistym jarem – obydwa helikoptery szybko i jednocześnie wznoszą się nieco ponad wzgórze. Lecą w kierunku sunących kolosów, jak stepowy sokół w kierunku pełznącej żmiji. Odpalane kolejno Hellfire'y trafiają najpierw w wozy zwiadu a zaraz potem w działa szturmowe. Rozsadzają ciemne sylwetki wozów oślepiającym blaskiem żaru eksplozji. Dymiące wraki zatykają prześwit wąwozu i zatrzymują całą kolumnę. Od tego momentu los pancernego zagonu jest przesądzony. Nieprzyjacielscy żołnierze w popłochu opuszczają swoje pojazdy. Jak na strzelnicy, Longbowy obracają w kupę żarzącego się złomu kolejne pancerne wozy doborowej jednostki wroga. Po wykonaniu zadania pozostawiają wąwóz spowity słupami smolistego dymu i odlatują ku zachodzącemu słońcu...



Takie filmowe intro we wspaniałej grafice SVGA z pewnością jest zdolne ożywić rytm serca, nawet najbardziej flegmatycznych i ospałych. Śmiem twierdzić, że będzie jednym z najpiękniejszych, jakie dotąd oglądaliście. Odpowiecie – ...to i dobrze... ! – ale co więcej? Spieszę donieść, że dalej też jest zupełnie nieźle! AH-64D Longbow to najmłodsze, udane dziecko teamu Electronic Arts i znanego w Stanach koncernu wydawniczego Jane. Firma Jane's Information Group uznawana jest niemal od wieku (od 1898 roku) za główne źródło informacji dotyczące spraw obronnych (okręty wojenne, artyleria, samoloty wojskowe) a w ostatnim czasie również zagadnień związanych z kosmonautyką. Połączone siły obydwu firm zaowocowały niedawno wydaniem takich gier, jak US Navy Defender oraz A.T.F. (Advanced Tactical Fighters). Opisywana dziś gra AH-64D Longbow jest godnym następcą tej serii symulatorów walki bojowych pojazdów powietrznych. W prestiżowym PC Gamerze (patrz wydanie polskie) otrzymała niemało, bo 77 punktów. Polskim dystrybutorem tego symulatora walki helikoptera jest IPS. Gra jest poparta opasłą i... niezbędną instrukcją. ***Mieści 12 misji historycznych, misje losowo generowane i futurystyczną kampanię na Bałkanach. Lata i strzela się w AH-64D Longbow dobrze, może nawet zbyt dobrze! Bez większego trudu można ukończyć nawet dziesięć kolejnych misji, doznając tylko niewielkich uszkodzeń.*** To gra wymarzona dla tych, którzy nie lubią przegrywać. W końcu przecież nie o to chodzi..! Do wyboru – scenerie stepowe, zalesione i pustynne. Ciekawa rzecz – krajobrazy nie są zbyt wymyślne – a jednak satysfakcjonują grającego. Ale darujmy sobie raczej dostępną opcję grafiki VGA i nie schodźmy poniżej SVGA. Gra jest niezwykle żarłoczna, jeśli chodzi o instalację na dysku twardym. Bez dysponowania wolnymi 85-96 MB, lepiej nie podchodźmy do tego tematu. Procesor 486/66 w zasadzie wystarcza, jednak w bardziej gorących momentach i Pentium 100 może utykać. 8 MB RAM w zupełności wystarcza. Nieco denerwujące są skompresowane misje na (CD-ROM), wymagające nieco czasu na dekompresję. To wygląda na niedopracowanie gry, a już co najmniej na przesadę programistów. Zapewne zdekompresowane misje wymagałyby dalszych kilkudziesięciu MB na twardzielu, a to byłoby już nie do przełknięcia dla wielu potencjalnych nabywców. W sumie gra się w AH-64D Longbow zupełnie sympatycznie, co znajduje zresztą wyraz w mojej ocenie gry.

Reset





Bez większego trudu można ukończyć nawet dziesięć kolejnych misji, doznając tylko niewielkich uszkodzeń. To gra wymarzona dla tych, którzy nie lubią przegrywać.

wydawca	Electronic Arts
producent	Origin
data wydania	Czerwiec '96
cena	146.00
dystrybucja	IPS
wymagania techniczne	486DX2 SVGA

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

ocena **82 PROCENT**

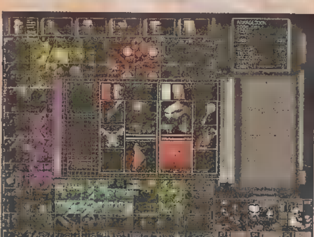
Chaos Overlords

Miasta przyszłości XXI wieku. Zanieczy[illegible] atmosfera, skorumpowani urzędnicy, zmutowane facjaty [illegible] ulicach. Ale... bez seksu, przemocy, narkotyków i cyberprzestrzeni??? Nie, tak być nie może!

Taką sytuację spotykamy w grze Chaos Overlords, najnowszym produkcie amerykańskiej firmy New World Computing, znanej strategom przede wszystkim ze znakomitej Heroes Of The Might & Magic. Według twórców gry, w roku 2050 rządy wielu państw zbankrutowały, zaś ich obowiązki przejęły wszechpotężne i bogate korporacje. Te z kolei zjednoczyły się pod nazwą World Unity Solidarity. WUS, wzorując się na grupce bohaterskich mieszkańców Białegostoku, wycofał z kiosków wszystkie pisma pornograficzne, zakazał posiadania broni, narkotyków, a nawet (o zgrozo) zamknął światową sieć komputerową. Sterroryzowana ludność nie stawiała oporu. Taka sytuacja nie trwała jednak długo. Handlem zakazanymi dobrami zajęły się gangi uliczne, zbijając na nich wielkie fortuny. Najpotężniejsze z nich, których szefów nazwano Chaos Overlords, stosując przemoc, przekupstwa i szantaże zaczęły stopniowo przejmować kontrolę nad metropoliami. Teraz Ty wkraczasz do akcji, by jako bohaterski policjant... Nie, no ale co też ja plotę?! Drogi Graczu – masz jedyną i niepowtarzalną okazję, aby zostać szefem takiego gangu (YES!). Stosując wspomniane już metody, musisz doprowadzić do wyeliminowania konkurencji i podporządkowania sobie całego miasta. Rozgrywka jest prosta. Każdy z Overlordów zaczyna, mając pod swym władaniem jeden kwadrat mapy i oddział zaufanych współpracowników. W każdej turze zwraca się do nas jeden gang, który chce nawiązać współpracę. Niestety, utrzymanie każdego z nich kosztuje, czasem nawet dosyć dużo, a pieniędzy na początku jak na lekarstwo. W grze występują dwa sposoby zarobkowania. Po pierwsze – możemy nakazać swym podwładnym wprowadzenie chaosu na danym obszarze. Gangi napadają wówczas na mieszkańców, ściągają haracze itd. Niestety, każdy obszar ma pewne granice tolerancji i w końcu może wezwać policję, co kończy się dla nas niekoniecznie najlepiej. Drugim, bardziej „legalnym" źródłem dochodów, jest pobieranie opłat „za ochronę" od instytucji znajdujących się w danym kwadracie. Mogą to być kasyna, centra biurowe, fabryki, bary, rozgłośnie radiowe itp. Autorzy postarali się o dość dużą różnorodność takich budowli.







Każdy z gangów charakteryzuje się dość dużą liczbą współczynników, dzięki czemu nadaje się do określonych celów. Są więc grupy charakteryzujące się dużą siłą i sprawnością bojową, niezastąpione na polu walki. Inne z kolei najlepiej „namawiają" do współpracy instytucje czy ludność danego sektora. Takiej mnogości parametrów nie powstydziłaby się nawet porządna produkcja RPG. Dodatkowo cieszy możliwość prowadzenia badań naukowych. Gangi z odpowiednio dużym współczynnikiem „research", wspomagane dodatkowo przez rozmieszczone gdzieniegdzie laboratoria i centra badawcze, potrafią opracować dla nas cały wachlarz nowego ekwipunku. Są to więc kombinezony bojowe, działa plazmowe, maczugi energetyczne i wiele innych – doprawdy nie można się nudzić.

Co do inteligencji przeciwnika, to ciężko jest mi się wypowiadać, gdyż jest to planszówka w starym stylu, więc twórcy nie mieli zbyt wielkiego pola do popisu. Komputer śle na nas gang za gangiem. Często uzbraja najsłabszych zawodników w działa plazmowe (biedacy, w czasie ataku zrobią większą krzywdę sobie niż graczowi). Mimo wszystko zdradza jednak zaczątki koncepcyjnego myślenia – potrafi przemycić gangi o dużej wartości „stealth" za nasze linie obrony i zdradziecko zaatakować od tyłu. Najlepiej gra się oczywiście w trybie „multiplayer" i, co najciekawsze, mogą to zrobić nawet osoby nie mające dostępu do sieci czy Internetu. Przy jednym komputerze może spotkać się nawet do 8 osób, zawsze więc można zaprosić do gry brata, kolegę czy koleżankę (znam taką jedną – zawsze wygrywa).

System wydawania rozkazów jest przyjazny użytkownikowi i intuicyjny. Szczególnie w późniejszych partiach gry, gdy sterujemy nawet i trzydziestoma gangami, rozdysponowanie rozkazów nie stanowi większego problemu ani też nie zajmuje dużo czasu. Ogólnie NWC należą się najwyższe noty za łatwość i prostotę interfejsu. Sposób podania dużej ilości danych jest w Chaos Overlords bardzo przystępny i nie nużący.

Grafika została przygotowana głównie pod kątem funkcjonalności. Jest ładna i czytelna, bez niepotrzebnych bajerów i innych krzykliwych przeszkadzajek. W czasie gry spotykamy dużą liczbę statycznych obrazków i krótkie animacje obrazujące pojedynki. Przydałoby się trochę więcej filmików (nigdy nie sądziłem, że coś takiego napiszę), szczególnie np. po skończonej misji. Ten niedostatek rekompensuje na szczęście obłędna muzyka, nagrana na płytce jako audio. 9 genialnych utworów, podchodzących czasem pod techno, czasem lekko zalatujących rockiem, wszystko to podane w przyszłościowych brzmieniach, kojarzących się z niektórymi utworami Vangelisa – to jest to!

Na koniec wypada ponarzekać i tu spotka Was zawód, bo niestety nie bardzo jest na co. Owszem, przydałoby się więcej wykresów i statystyk obrazujących nasze postępy w stosunku do przeciwników (ach te nawyki z Settlers II). Dziwi też trochę, że społeczeństwo, które ustawicznie nękamy, buntuje się bardzo rzadko i niegroźnie. Fajnie by też było, gdyby wraz ze wzrostem potęgi zwracały się do nas coraz silniejsze gangi. A tak mamy następującą sytuację: pod koniec gry forsy jak lodu, a w poczekalni siedzi same mięso armatnie.

Chaos Overlords to przykład dobrego, rzemieślniczego produktu. NWC wydało grę, która – mimo że nie jest wsparta kosztowną kampanią reklamową – ma szansę stać się rynkowym przebojem. Jest to jedna z lepszych strategii, w jakie grałem w tym roku.

Piotres

PC-CD DOSTĘPNA | PSX NIE DOST. | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

89 PROCENT

Mimo że pozbawiona fajerwerków technicznych, broni się swą grywalnością i świeżością pomysłu.

Actua Soccer

Hm? Od czego tu zacząć. Debatuje już nad tym tekstem ze 3 minuty i nie mam zupełnie konceptu. A może tak. Grafika jest, muzyka jest, kompakt jest, ja jestem, ona jest (jaka ona?). To tyle. Krótko, wy przejrzyście co! Opppsss, dopiero 250 bajtów tekstu. Zacznę inaczej...

Sył piątkowy, dżdżysty poranek, wiatr walił po oczach jak ......, potem ......, i tak .... Nie wiem co się ze mną dzieje, przypuszczam, że jest to spowodowane nadmierną ilością tlenu w powietrzu. Dobra, już całkiem poważnie. Actua Soccer to chyba pierwsza gierka z rodziny sportowych gierek Gremlinów. Bardzo ładna grafika, świetna muzyka, doskonale opracowane opcje, to główne i podstawowe atuty gry. Można by było napisać murowany przebój, ale...? No właśnie, to co mi się osobiście nie podoba, nie odnosi się wcale do oprawy, ale do samej gry. Precyzując – chodzi mi o grywalność. Czyli to coś, o czym większość programistów zapomina (zwłaszcza dotyczy to zręcznościówek i strzelanin na peceta, które w większości wyglądają dobrze tylko na screenach w magach). Chcąc nie chcąc muszę porównać tę grę do innej piłki nożnej, a mianowicie do Goal Storm. Spartańskiej oprawy Goal Storma nie można w żaden sposób porównywać do przebogatej oprawy Actua Soccer, znowu grywalności Goal Storm nie można porównywać do raczej miernej grywalności Actua Soccer. Co w takim razie jest ważne? Wydaje mi się, że jednak grywalność powinna mieć tutaj najważniejsze znaczenie. Idealny głos komentatora, doskonałe tekstury, wspaniale opracowane opcje, można ustawić prawie





wszystko: włączanie i wyłączanie spalonych, zmian, rzutów wolnych, siły wiatru, języka, głośności odgłosów stadionu, komentatora, muzyki, możliwość wyboru jednego z 4 ustawień joypada, a nawet możliwość ustawienia pozycji ekranu, można nawet przeglądać drużyny pod kontem zdyscyplinowania. ***[illegible] [illegible] [illegible] dokonywać [illegible] w drużynie, [illegible] [illegible] pokombinować z nowym ustawieniem, [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] opracowanej funkcji replay. [illegible] [illegible] względem Actua jest wspaniała i modlę się, by Świętopełk wszystkim [illegible] [illegible] [illegible] wynagrodził.*** W czasie gry zauważyłem, że każde z ustawień kamery jest niestety nie najlepsze, albo za daleko, albo za blisko, albo powinienem włączyć zasilanie. Gra sprawia wrażenie sztucznej i pomimo niesamowitej atmosfery nie jest w stanie doprowadzić mnie do giercowego transu (pot wali z czoła i muszę zmienić pampersa). Może się mylę, ale pod tym względem Goal Storm to prawdziwa perełka (zwłaszcza przy grze z pełnego oddalenia). Bym zapomniał, chłopaki z Gremlina zrobili sobie teledysk w stylu „to ja Stefan, patrzcie gdzie narobiłem, to jest, co zrobiłem".



Actua Soccer to gra pięknie opracowana i naprawdę robi gigantyczne wrażenie (zwłaszcza kiedy komentator krzyczy Koszeczki, Koszeczki goal!, chyba chodzi o to, że ktoś koszem strzela w bramkę). Grafika jest wspaniała, oprawa dźwiękowa wzorowa, grywalność jednak słaba. Nie będę się rozpisywał, że wersja na Sony jest o niebo lepsza od tej na Pentiuma, to chyba powoli staje się oczywiste. Na zakończenie „marzenia jelenia". Marzy mi się połączenie zalet Actua Soccer z zaletami Goal Storma, może kiedyś się doczekam.

Gruby

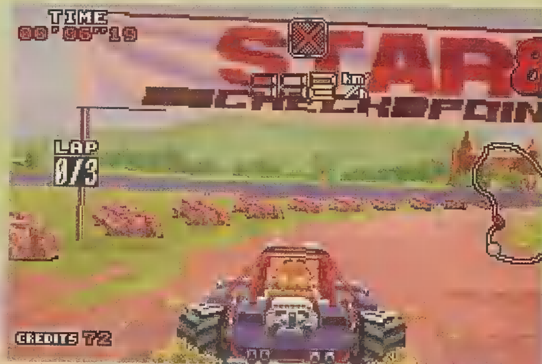
Actua Soccer to gra pięknie opracowana i naprawdę robi gigantyczne wrażenie... Grafika jest wspaniała, oprawa dźwiękowa wzorowa, grywalność jednak słaba.

wydawca	Gremlin
producent	Gremlin
[illegible]	Już jest
cena	199.00
[illegible]daż	ProLine
[illegible]	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | PSX DOSTĘPNA | SATURN NIE DOST. | [illegible] NIE DOST.

70 PROCENT

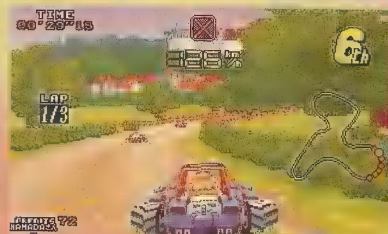
World Rally Fever



PeCetowe wyścigi przeżywają ostatnio prawdziwy rozkwit. Każdy liczący się wy-[illegible] w swej ofercie [illegible] najmniej jedną pozycję z gier tego typu. Nic więc dziwnego, że [illegible] (i recenzenci) zaczynają wybrzydzać i przebierać...

World Rally Fever to kolejna wariacja z cyklu „cztery kółka i ja", tym razem firmowana przez Ocean/Team 17. Reklamuje się ją jako pierwsze „mangowate" wyścigi i właśnie grafika, zaczerpnięta ze słynnych japońskich kreskówek, ma stanowić o atrakcyjności programu. Niestety, z „rasową" mangą spotkamy się tylko w czasie króciutkiego intro i na ekranie wyboru zawodników. Dalej są już najzwyklejsze w świecie wyścigi. W kwestii formalnej należy jeszcze wspomnieć o czekających na nas 4. ligach i 16. trasach w różnych częściach świata, 5. różnych rodzajach bonusów do zebrania na drodze oraz 8. zawodnikach, z których każdy ma inne parametry. Jeden jest szybszy, inny lepiej skacze do góry i, co najważniejsze, to NAPRAWDĘ można odczuć w czasie wyścigu (polecam tych zwrotniejszych).

Grafika jest super (zupa, jak wymawiają to Niemcy) i do tego bardzo szybka, nawet na wolniejszym sprzęcie. Kolory są ciepłe i świeże, rewelacyjnie dobrane, tła animowane, otoczenie tras zróżnicowane — miód. Do tego gra fajna muzyczka, odpowiednio dopasowana do kraju, w którym aktualnie się ścigamy. Nasz pojazd przypomina pokraczne skrzyżowanie ciągnika Ursus i hulajnogi, a tak naprawdę to zwie to się buggy i potrafi m.in. skakać przez różne przeszkody, co w tej grze jest bardzo przydatne. Ogólnie zarówno





dźwięk i grafika stoją na zadziwiająco wysokim poziomie. ***Widać, że twórcom chciało się dopracować kod, dzięki czemu jest ona bardzo efektowna, przy czym szybkością dorównuje nawet grom konsolowym.*** Wszyscy, którzy chcą zachować w swym umyśle nieskazitelny obraz gry, proszeni są w tej chwili o zaprzestanie czytania recenzji, za chwilę bowiem przedstawię długą listę skarg do autorów. Po pierwsze — wyśrubowany na maxa poziom trudności. Jeszcze nie widziałem tak trudnych wyścigów — Screamer i cała reszta wysiadają. To, że komputerowi gracze oszukują, jestem jeszcze w stanie zrozumieć. Mają lepsze przyśpieszenie — normalka, nie zwalniają na zakrętach — zdarza się, omijają pułapki — O.K., ale sposób konstrukcji niektórych torów to już jawne przegięcie. Zdarzają się miejsca, gdzie trzeba co do centymetra trafić w lukę pomiędzy przeszkodami, co przy tak dużej szybkości jest hmm... trudne, więc często udaje nam się zostawić zęby na filarze czy przydrożnej jabłonce. Poza tym, każdy najmniejszy błąd oznacza wypadnięcie z trasy i stratę 10-15 sekund, co jest już praktycznie nie do odrobienia. Razi też małe niedopatrzenie autorów, po uderzeniu w każdą większą przeszkodę nasz pojazd odbija się, więc gdy przykładowo wpadniemy między kilka rosnących obok siebie drzew, wyścig zmienia się w pinball, a cenne sekundy lecą. Kluczem do sukcesu jest dokładne opanowanie każdego toru, co przy braku opcji treningowej, możliwości sejwowania i jakichkolwiek kodów, zmusza nas do powtarzania mistrzostw od początku po xxx razy. Może to doprowadzić gracza do tytułowej gorączki (tylko że białej). Autorzy się starali, to widać. Zapomnieli jednak, że oprócz doskonałości technicznej liczy się jeszcze grywalność. World Rally Fever jest produktem przeciętnym. Odnoszę wrażenie, że zabrakło mu tego „ostatniego szlifu", który czyni grę super przebojem. Może znajdą się zapaleńcy, którym się spodoba. Osobiście polecam wydany niedawno Big Red Racing, klimatem podobny, ale o niebo ciekawszy.

Piotres





World Rally Fever jest produktem [illegible]. Odnoszę wrażenie, że zabrakło mu tego „[illegible]", który czyni grę super [illegible].

wydawca	Team 17
producent	Ocean
data wydania	Czerwiec '96
cena	125.00
[illegible]	[illegible]
wymagania techniczne	[illegible]

PC-CD DOSTĘPNA | [illegible] NIE DOST. | [illegible] NIE DOST. | N64 NIE DOST.

[illegible]

65 PROCENT

Formula 1

Formula 1 prezentuje się bajecznie. Fantastiś intro, fazowa muzyka, kuler[illegible] gadanie, [illegible] gały spadają [illegible] podłogę. Oj, chłopaki z Psygnosis zno[illegible] [illegible] i innym [illegible] myślenia.



Gierka rozpoczyna się odlotowym pokazem FMV, można powiedzieć, że to już norma, ale w tym intrze jest coś energetycznego, bo nagle gaśnie mi żarówa. Po wejściu do opcji, z głośników wydobywa się muzyka niejakiego Joe Satrianiego – już słyszę pisk fanów tego gościa i trzask barierek. Przechodzę do omówienia opcji, które są tak opracowane, że mogą być wzorem dla wszystkich programistów. W pierwszym menu mamy wybór gry na jeden player oraz, poprzez zlinkowane konsole, na dwa playery, czy słyszę jakiś pisk radości? No jasne, że kocham tą opcję. Nic tak nie rozgrzewa moich trzewi, jak mina 70-letniego niedowidzącego sąsiada, który przegrywa ze mną (choć jedzie za Damona Hilla) w wyścigach formuły jeden – yyeeeeeesss. Dalej to już tylko QuickRace oraz Options (dzięki całej masie batonów możemy ustawić absolutnie wszystko. wyłączenie gadatliwej teściowej też jest podobno możliwe, nie sprawdzałem, nie mam tego chodzącego szczęścia w domu). W opcjach możesz znaleźć między innymi: controller – czyli wszystko co dotyczy ustawienia joypada (mi nie pada), sound – możesz ustawić co ma grać (komentarz + efekty, tylko efekty, muzyka + efekty), głośność muzyki lub komentarza (CD Volume), odgłosy w samochodzie (In-Car), odgłosy tłumów (Ambient) – swoją drogą bardzo szkoda, że nie ma naszych polskich rodzimych okrzyków w stylu – wyp...... (no co, przecież popieram polską produkcję), rodzaj efektów (Stereo, QSound, Dolby Surround – Effect mode). Oczywiście ja wybrałem Dolby Surround, gdyż jestem w posiadaniu bardzo cennego zabytku elektroniki użytkowej – wzmacniacza 2x5. Możesz oczywiście wybrać sobie ulubione kawałki z części muzycznej kompaktu (Joe Satriani i reszta), odpalać je, ustawiać w kolejności i mnóstwo innych rzeczy. Dalej w opcjach są listy najlepszych w sezonie 1995 (High Scores), ustawienie ekranu (Screen Setup) oraz obsługa memory card (Memory Card). Po wejściu do opcji jeden player *możemy wybrać, w jaki sposób [illegible] bolid ma zachowywać się na [illegible] czy tak jak na prawdziwej [illegible]* (Arcade). Uprzedzam, że wybór ten ma gigantyczne znaczenie podczas jazdy. Zauważysz to, gdy na murawie zaczniesz się ślizgać, także koszenie zakrętów stanie się mało przyjemne, gdy Twoja bryczka zacznie robić bączki (a fe). Jeśli chodzi o różnice w opcjach między Arcade i GrandPrix, to są one bardzo małe i ograniczają się prawie wyłącznie do ustawienia długości trasy (w GrandPrix można). Po tej decyzji znowu czeka Cię szereg opcji. Jeśli chcesz wybierać trasy (a jest ich dużo, aż 17 doskonale odwzorowanych tras), włącz Single Race. Po wyborze teamu możesz wybrać tor (do wyboru tory w takich krajach jak: Brazylia, Argentyna, San Marino, Hiszpania, Monako, Kanada, Francja, Wielka Brytania, Niemcy, Węgry, Belgia, Włochy, Portugalia, Japonia, Australia oraz najlepszy z najlepszych, tor wybudowany przez pana Jana K. z Śmierdłogłowic Poselskich pod Wąchalowym Gajem w gminie Młucinowy Porąbane). Reszta opcji jest prawie taka sama dla Single Race, ChampionShip oraz Ladder.

Pod tymi opcjami znajdują się buttony (batony) umożliwiające ustawienie prawie wszystkiego w Twojej bidzie (sorry bolidzie). I tak możesz ustawić rodzaj ogumienia, czy w wyścigu ogumienie oraz uszkodzenia mają mieć jakieś znaczenie, możesz ustawić rodzaj skrzyni biegów, automatyczną pomoc przy sterowaniu, automatyczne hamowanie, a nawet pojemność baku z paliwem (możesz wyłączyć odpływ cennej cieczy, a co), wszystko to ustawisz w opcjach Car Setup oraz Race Setup. Po tym, jak dokonasz wyboru między Single Race, ChampiomShip, Ladder, pojawi Ci się (a nie mówiłem, że sporo tym menu) możliwość ustawienia stopnia trudności (Skill level), liczby rund (tylko w przypadku wyboru Grand Prix oraz Championship) oraz możliwość ustawienia, czy chcesz jechać sam na sam za jakimś gościem, czy w pełnej stawce (Game Type). Potem przechodzisz do wyboru teamu z grona złotej 13. Następnie przed Tobą tylko wybór, czy chcesz popraktykować (Practice), zająć dobrą pozycję przy starcie (Qualify) czy mieć start bez walki o pozycję (startujesz na końcu stawki – Race). Klawiszologia gierki jest już znacznie mniej skomplikowana. Do bajerów możemy zaliczyć ślady na jezdni, dym z opon oraz dym? Jaram się, po prostu jaram się (pa pa tratatata).

Gruby





PC-CD NIE DOST. | PSX DOSTĘPNA | SATURN NIE DOST. | N64 NIE DOST.

Uwagi

95 PROCENT

Fenomenalny design, pełna paleta opcji, doskonała oprawa muzyczna, bardzo dobra grafika, możliwość gry na dwóch poprzez zlinkowane konsole, obsługa joysticka analogowego.

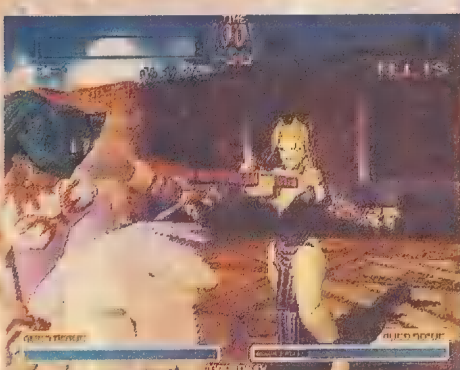
Toshinden 2

Kloniarze mają Toshindena 1, [illegible] mamy już „dwójeczkę". Życie jest brutalne, jak [illegible] mówią Pany z Tirany. Gierka zaczyna się bardzo sympatycznie, szybkim i seksownym teledyskiem. [illegible] dlaczego, [illegible] czasami [illegible] troszeczkę się zacinało (może [illegible] włączonej pralki Pętium obok, chyba się nie lubią).



Po atrakcyjnym wejściu pojawia się mniej seksowne menu (o ile jakieś menu może być seksowne?). W menu możemy ustawić prawie wszystko, od stopnia trudności (od 1 do 8), czasu trwania rundy, ilości rund (można ustawić tylko przed turniejem, w trakcie już nie), ilości energii, dodatkowo możesz włączyć lub wyłączyć automatyczną obronę Twojej postaci, podporządkować specjalne ciosy pod tylne klawisze joypada, ustawić widok przeciwników, typ wyboru postaci itd. Jak sami widzicie opcje są bardzo rozbudowane i nie można się czepnąć. Oczywiście nie ma obawy, można grać na dwóch. **_[illegible] programi[illegible] wprowadzili opcję [illegible] walczysz [illegible] wszystkimi [illegible] przeciwni[illegible] [illegible] przypadku wyboru opcji [illegible] Player [illegible] walczysz tylko [illegible]_** W trakcie walki możesz włączyć pauzę i dokonać zmian w opcjach. Jeśli chodzi o grafikę, to naprawdę jest na poziomie. Moja ulubiona arena znajduje się na wysepce, wokół fale oceanu rozbryzgują potężne grzywy. Słowem czysta poezja. Jeśli chodzi o postacie, to zrobione są z dużą dokładnością i mogą się podobać, zwłaszcza miłośnikom mangi. Osobiście najbardziej przypadł mi do gustu gościu z biurkiem na plecach oraz przepiękny Uranus (fenomenalnie zrobiona postać ze skrzydłami). Muzyka? hm? też jest dobrze, wszystko pasuje i dobrze brzmi, może trochę drażnią japońskie odgłosy, ale przecież Twórcy, to mieszkańcy Kraju Wiśni Konserwowej. Jeśli chodzi o emocje, to mogę powiedzieć, że troszkę ich mało. Oczywiście co innego, gdy gramy na dwa joypady. Nie wiem czy dobrym wyjściem było wyposażenie wszystkich postaci w jakieś magiczne bajery, ten rzuca jakimś żelastwem, jakaś tam wymachuje pejczem, to znowu dziadek wbija Cię w ziemię, jak to mówią Twardziele po Psach „łomot unosi się w powietrzu".





Naprawdę gra jest bardzo dobra i zrobiona perfekcyjnie. Pewna sztuczność walki nie jest raczej spowodowana błędami programistów, ale jest raczej zamierzeniem celowym. Gra jest bowiem skierowana do wszystkich użytkowników, a nie, jak Tekken, do trochę starszych (na 12 przeciwników nieliczni stosują dobijanie leżącego, co jest w Tekkenie nagminne). Oczywiście cała walka wygląda mało brutalnie, a więc jeśli dziecko męczy Cię o jakieś karate, kup mu bez wahania Toshindena 2 (zamiast bezsensownie brutalnego Mortal Kombat 3).

Gruby

Oczywiście cała walka wygląda mało brutalnie, a więc jeśli dziecko męczy Cię o jakieś karate, kup mu bez wahania Toshindena 2 (zamiast bezsensownie brutalnego Mortal Kombat 3).

wydawca	Takara
producent	Takara
data wydania	Wrzesień '96
cena	199,00
sprzedaż	ProLine
wymagania techniczne	PSX

PC-CD	PSX	SATURN	N64
NIE DOST.	DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.

uwagi

89 PROCENT

Resident Evil

To kolejna gra na PSX, której mogę w punktacji dać 100%. Gra pod każdym względem doskonała. Historyjka jest dość banalna.





Jedna z grup komandosów ginie tajemniczo w Raccoon City, następna wyrusza w celu odnalezienia jej członków. Po wylądowaniu w lasach Raccoon ekipa zostaje zaatakowana przez potworka, który zmusza ekipę do ucieczki. Muszę poinformować, że jeden z członków ekipy, Josef, ginie na miejscu zaatakowany przez stado zbuntowanych kormoranów, hm? nie kormoranów, ale? ...dowiecie się sami. Przy czym ten twardziel (jakby nie było komandos) wpada w panikę, widząc pistolet z odciętą ręką. Równie śmieszny jest krzyk Jill w momencie zgonu Josefa. Jill krzyczy, jakby Josef miał jej przynieść szampana do łóżka (przypomnę, że bestia w tym czasie robi kolację z jej klubowego partnera). Cała brygada (już nie cała je po odstawieniu komandosów, kilka sekund później cała brygada twardzieli ma do niego pretensje i wrzeszczy by wracał. Można to wytłumaczyć tylko tym, że kontrakt był przewidziany na 2 minuty akcji i jedziemy do domu. Dobra jesteśmy w zamku. W zamku znajdują się trzy osoby Chris, Jill i jeszcze jeden (nie pamiętam imienia). To kim będziesz sterował, będzie zależało od Twojego wyboru na początku gry – Jill lub Chris. Teraz kilka bardzo ważnych wskazówek. Bardzo ważne przedmioty (takie jak klucze) błyszczą na ekranie. Pamiętaj, że możesz je znaleźć w bardzo różnych miejscach, dla przykładu mały klucz znalazłem po spuszczeniu wody w wannie, cenny kryształ po rozbiciu posągu (sala z zegarem, wywal posąg z balkonu). Na samym początku wejdź klawiszem START do opcji i załącz sobie beret, sorry pistolet Beretta. Jeśli chodzi o potworki, to różnie bywa, truposzczaki sapią i skrzypią, więc wiesz, że się zbliżają, ptaki kraczą i robią Ci na koszulę. Oczywiście programiści nie zapomnieli o niespodziankach w postaci wypadu mieszkańca szafy, wściekłych psów rozbijających szyby (sala, w której w gablotach znajdują się ludzkie czaszki), sympatycznej rośliny, której ramiona tną jak pejcze.

Oczywiście to tylko część atrakcji. Twoje kieszenie nie są zbyt pojemne, więc w miejscu gdzie znajdziesz kufer (to nie jest jeden z komandosów), zostaw swoje zbędne zasoby (sprawdzony kufer znajduje się w miejscu, gdzie spotkasz Rebeccę, pierwsze piętro PnZ część zamku, w innym kufrze tak namieszało, że straciłem klucze, a dostałem papier toaletowy i Rebeccę na noc). Przy sprawdzaniu drzwi komputer poinformuje Cię, jaki klucz jest potrzebny i czy go masz. Używaj mapy w celu zlokalizowania swojego położenia (znajduje się w opcjach). Jeśli chcesz nagrać stan gry, musisz powrócić do głównego pomieszczenia, tam przy schodach znajduje się maszyna do pisania, która służy do zapisu stanu gry (oczywiście w innych miejscach zamku też są maszyny i też można zapisać stan gry). Dodatkowe menu (m.in. zmiana przyporządkowania klawiszy joypada) można włączyć po jednoczesnym wciśnięciu klawisza SELECT oraz START. Menu podstawowe włączasz po wciśnięciu klawisza START. Klawisz X (służy do prawie wszystkiego, strzelanie, sprawdzanie przedmiotów, chodzenie po schodach, przyspieszanie wyświetlania tekstu itd.), kwadrat (cofnięcie ruchu w menu), R1 przygotowanie się do strzału (lub ciosu nożem). Jeśli w menu wybrałeś broń, strzał następuje, gdy wciśniesz klawisz R1 oraz jednocześnie klawisz X.

Jak już wspominałem, gra zasługuje na 100%. Wspaniała grafika, klimatyczna muzyka, (nawet odgłosy kroków zmieniają się wraz ze zmianą nawierzchni, w przypadku strzału, w zależności gdzie pocisk eksploduje, dochodzą różnej głośności dźwięki – sprawdź rakietnicę). Fenomenalna grywalność tej giery sprawia, że jest to MUROWANY PRZEBÓJ! Jeśli chodzi o wady, to oprócz kilku śmiesznych scen w intrze gry oraz z czasem trochę nudnych scen otwierania drzwi i marszu po schodach, wszystko jest SUPER i daleko wykracza poza przeciętność. Oczywiście gra jest przeznaczona dla osób powyżej 18 roku życia. Drastyczność scen w Doomie to śmiech na sali przy tej krwistej gierce.



Każdy maniak gier musi ją mieć w swoich zbiorach, jest to bowiem najlepsza gra w stylu zapoczątkowanym przez Alone In The Dark, znacznie przy tym przewyższająca swój pierwowzór.

wydawca	Virgin
producent	Capcom
data wydania	Wrzesień 96
cena	199.00
dystrybucja	[illegible]
wymagania techniczne	Brak

PC-CD	PSX	SATURN	N64
NIE DOST.	DOSTĘPNA	NIE DOST.	NIE DOST.

uwagi

99 PROCENT

Victory Goal

Obrodziło nam ostatnio w gierki o piłce nożnej. Jak to zwykle bywa jedne są lepsze, inne gorsze. Pośród nich International Victory Goal jawi się całkiem przyjemną propozycją.



Program oferuje nam standardowo masę opcji. Postaram się je wymienić teraz jednym tchem. Uwaga! Start: ustawianie długości meczu, poziomu trudności (dostępne cztery), rodzaju pogody (deszczyk, słonko – wiecie o co chodzi), wyboru ścieżki dźwiękowej, drużyny, jaką będziemy grać, konfiguracji klawiszy, strategii rozgrywania meczów itd. Jako rozgrywkę możemy wybrać pojedynek, Światową Ligę, cały sezon i rozgrywki pucharowe. Dostępnych jest 12 drużyn z całego świata, jednak prawdę mówiąc przydałoby się ich więcej. Jak już wspomniałem, możemy dowolnie wybrać sposób rozgrywania spotkania, nastawić się bardziej na atak, grać z kontry, ustawić rodzaj obrony – jest parę możliwości. Nasi gracze doznają w czasie meczu kontuzji, dlatego istnieje możliwość dokonywania zmian. Gra w International Victory Goal należy do przyjemnych, jednak wymaga nieco czasu, aby poznać wszelkie niuanse programu. Piłkarzami steruje się dobrze, mają pewne zachowania bardzo charakterystyczne dla siebie. Gracz z piłką u nogi jest wolniejszy niż przeciwnik, który go goni – co się w zupełności zgadza. Oczywiście podania, strzały, wślizgi, rzuty wolne, rożne, z autu i karne należą do podstawowego repertuaru zawodnika. Może się też zdarzyć zbyt agresywna gra, za którą sędzia odpowiednio nagrodzi kolorowym kartonikiem. Po strzeleniu bramki następuje seria powtórek, a stadion wiwatuje i cieszy się razem z nami. Grafika Victory Goal stoi na przyzwoitym poziomie. Także animacje są dobrze wykonane, więc nie mam mowy o jakiś niesamowitych pikselach. Oczywiście boisko lepiej wygląda z dalszej odległości, jednak na jakość obrazu nie można narzekać, nawet gdy zmieniamy dowolnie widoki. Podczas meczu słychać charakterystyczne odgłosy stadionu, kopnięć piłki, gwizdka sędziego i wielu innych. Muszę przyznać, że akurat w tę piłkę grało mi się bardzo dobrze, choć czasem naciskając klawisze poruszania się piłkarzy, nie otrzymujemy takiego efektu, na jaki czekamy. Po prostu chciałoby się, żeby zawodnik biegł szybciej i szybciej. Gra w pojedynkę nie jest tak fascynująca, jak z kumplem, dlatego zachęcam, aby zorganizować sobie trochę czasu i jakiegoś zapaleńca, który z radością sięgnie po drugi joypad. Zaręczam, że właśnie taka zabawa jest najlepsza, a jak się okaże, że pokonamy przeciwnika, to będzie dopiero powód do dumy.

Eldgar

Muszę przyznać, że akurat w tę piłkę grało mi się bardzo dobrze, choć czasem naciskając klawisze poruszania się piłkarzy, nie otrzymujemy takiego efektu, na jaki czekamy.

wydawca	Sega
producent	Sega Sports
data wydania	Już Jest
cena	199.00
dystrybucja	Bobmark
wymagania techniczne	Sega Saturn

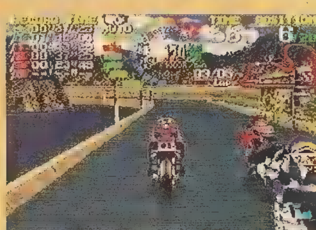
PC-CD	PSX	SATURN	N64
NIE DOST.	NIE DOST.	DOSTĘPNA	NIE DOST.

uwagi

70 PROCENT

Hang On GP '96

Ostatnimi wyścigami motocyklowymi, w jakie przyszło mi grywać, był Super Burnout na Jaga i powiem szczerze, że pozycja ta bardzo przypadła mi do gustu.



Gdy więc na redakcyjnej półce znalazły się kolejne wyścigi Hang On GP'96 na Saturna byłem niezmiernie ucieszony, że znów poprowadzę super sportową maszynę. Niestety, moja radość szybko się skończyła, gdy zawartość podłużnego pudełka znalazła się w konsoli. Przede wszystkim zraziły mnie piksele, które zewsząd atakowały moje biedne oczy. Na screenach wszystko to wyglądało o niebo lepiej, a w rzeczywistości okazało się nie dopracowane. Gra jest dość szybka i to trzeba uznać za zaletę, jednak prowadzony przez nas motocykl jest zbyt podsterowny i często zdarza się lądować na bruku. Praktycznie mamy do wyboru sześć tras, jednak tak naprawdę, to są tylko trzy tory. Otóż autorzy poszli na łatwiznę i właśnie do trzech tras dodali jakiś objazd i tak w ich mniemaniu powstała nowa droga. Trzeba przyznać, że nie wysilili się. Znacznie lepiej jest z maszynami. Jest ich kilka, a każda charakteryzuje się innymi parametrami – mocą silnika, hamulcami, rodzajem ramy, na której zamocowany jest silnik, i przyczepnością. Podczas wyścigu pokonać musimy kilkunastu przeciwników, co nie jest trudną sprawą. W miarę potrzeby możemy zjechać do boksu, a tam mechanicy zajmą się już naszą maszyną i uzupełni braki paliwa.

Podczas jazdy dowolnie możemy zmieniać widoki bolidu. Jeden jest normalny, tzn. motor widać w całej okazałości. Drugi przedstawia naszego „Komara" z nieco większej odległości, trzeci to wizerunek toru zza szyby. Mnie bardzo odpowiadał ten ostatni, dlatego że wtedy jazda jest bardziej rzeczywista, a o to przecież chodzi w grach wyścigowych. Jeżeli komuś znudzi się ściganie z przeciwnikami, można wybrać opcję jazdy na czas. Startujemy z jednym kolesiem i oczywiście staramy się dojechać do mety szybciej niż on. I tak w kółko, gdyż naprawdę Hang On oferuje bardzo mało zabawy. Wyścig bez problemu można ukończyć w pół godziny, a może i szybciej. A co potem? Jak ktoś ma inną gierę pod ręką – to świetnie, a jak nie, to musi szybko zbierać pieniądze. Trzeba mieć jedynie nadzieję, że powstanie Hang On 2 i będzie o niebo lepszy od swego pierwowzoru. No właśnie, trzeba mieć nadzieję...

Eldgar

Nie polecam Hang On, gdyż przeważają w nim wady, a nie zalety, a przecież nie tego oczekuje nabywca.

wydawca	Sega
producent	Sega Sports
data wydania	Już Jest
cena	199.00
sprzedaż	Comat
wymagania techniczne	Sega Saturn

PC-CD	PSX	SATURN	N64
NIE DOST.	NIE DOST.	DOSTĘPNA	NIE DOST.

uwagi

55 PROCENT

Megapak 6

W wrześniu na sklepowe półki trafił kolejny Megapack ze stajni MegaMedia Corporation. Jest to już szósta edycja tego typu produktu. Dzięki firmie Master mogliśmy bliżej przyjrzeć się dziesięciu płytkom CD, wchodzącym w skład najnowszego zestawu.

Pomysł wydawania kilku programów w postaci tzw. „packa" jest u nas zjawiskiem dosyć nowym, ale szybko zdobył sobie popularność wśród posiadaczy komputerów. Nie ma się czemu dziwić — takie rozwiązanie jest atrakcyjne cenowo (10 programów za cenę jednego) i jakościowo (pełne, działające wersje).

Do tej pory sceptycznie odnosiłam się do tego typu ofert dostępnych na naszym rynku, gdyż w większości producenci przereklamowywali swoje produkty. Uważam, że w przypadku takich zestawów nie tyle ważny jest wypadkowy koszt pojedynczego krążka, co zawartość każdego z nich. Bo czyż równie atrakcyjny wyda nam się pack, w którym dwie pozycje to hity pełniące rolę przynęty na frajerów, a reszta to nikomu nie znane śmieci? Na pewno każdy udzieli bezbłędnej odpowiedzi na to pytanie. Na szczęście Megapack6 nie należy do tych ostatnich, a wręcz przeciwnie. Nie znalazłam w ofercie Mastera ani jednej pozycji, w którą przeciętny gracz chociaż raz nie zagra i to z przyjemnością. Nie są to żadne dema i sharwery, ale 100% programy, które mają już ugruntowaną pozycję na rynku gier i wciąż są jeszcze „młode" — powstały w '96 lub '95 roku (tylko jeden jest z '94). Osobiście polecam ten zestaw wszystkim miłośnikom przygodówek, gdyż ich jest tu najwięcej, ale sportowcy i stratedzy też znajdą smaczne kąski. No to teraz przejdźmy do sedna sprawy, czyli powiedzmy, co dokładnie znajduje się na 10 srebrnych krążkach:

- [illegible] (recenzja w GK 12/95) Wcielasz się w postać legendarnego poszukiwacza niezwykłości — Ripleya. Jest rok 1938, tajemniczy chiński talizman, tajni agenci, niezwykłe i zagadkowe zdarzenia, inteligentna intryga i wszystko we wspaniałej oprawie graficznej i dźwiękowej. Możesz odwiedzić wiele ciekawych miejsc — akcja gry toczy się m.in. w Ameryce, Egipcie, Chinach, a nawet w Gdańsku!
- [illegible] Który ze znawców komputerowej strategii nie pamięta przebojowego Pancer General? Czas jednak na jego godnego następcę. Tym razem masz szansę pokierować losami wojny jako Generał Aliantów. Możesz dowodzić siłami amerykańskimi, brytyjskimi lub radzieckimi. Niezależnie od tego, kogo wybierzesz, pamiętaj, że Twoim zadaniem jest przeciwstawienie się faszystowskiej potędze. Jeżeli jednak intryguje Cię to, jak wyglądałby świat, gdyby Sprzymierzeni przegrali, stań po stronie Osi i wygraj 39 scenariuszy, które na taką okazję przygotowali autorzy gry. Świetna muzyka!
- [illegible] (Recenzja i rozwiązanie w GK 6/95). To już trzecia opowieść z cyklu Legend Kyrandii. Tu wszystko jest możliwe. Nawet to, że czarny charakter z pierwszej części wcale nie jest taki zły. Twoim zadaniem Graczu jest takie pokierowanie poczynaniami niesławnego ongiś Malkolma — eks-błazna królewskiego — aby udowodnić jego niewinność (został oskarżony o zabójstwo pary królewskiej), przywrócić mu dawną posadę, wyjaśnić parę tajemnic rodzinnych i przy okazji wyzwolić Kyrandię oraz kilka innych baśniowych krain spod despotycznych rządów. Świetny humor, bajeczna grafika, renderowane „wstawki".



- [illegible] Kolejne komputerowe wcielenie piłki nożnej. Tym razem w lekko humorystycznym stylu — pełno tutaj zabawnych ilustracji i komentarzy. Jednak na boisku gra toczy się całkiem serio — trudno pokonać dobrze wyszkolonego przeciwnika. Dodatkowym utrudnieniem jest możliwość rozgrywania meczu w różnych warunkach atmosferycznych. Poczynaniom piłkarzy towarzyszą celne wypowiedzi komentatorów sportowych, zaś dzięki opcji replay możemy powtórnie obejrzeć co ciekawsze „akcje". Rysunkowa animacja, łatwa obsługa programu, realistyczne udźwiękowienie, możliwość grania w trybie 2D lub 3D — czego trzeba więcej, by dobrze się bawić?
- [illegible] Jak sama nazwa wskazuje, ten program oferuje nam możliwość zagrania w legendarne flippery. Do wyboru mamy cztery stoły (wersja 2D lub 3D) — zróżnicowane kolorystycznie, tematycznie i o różnym stopniu trudności. Każdy rozegrany „mecz" możemy zachować dla potomnych dzięki opcji zapisu wideo. Może nie jest to nic ekstrawaganckiego, ale na pewno kawałek solidnej i starannej roboty.
- [illegible] Wyścigi niesamowicie szybkich gokartów w rozdzielczości SVGA! Możesz wziąć udział w pojedynczym wyścigu lub mistrzostwach, 16 zróżnicowanych tras w 8 krajach, system Dolby Surround, możliwość gry w sieci.
- [illegible] (recenzja i rozwiązanie GK 3 i 4/95). Wcielasz się w postać młodego Druida, a Twoim zadaniem jest wyjaśnienie tajemniczego zniknięcia jednego z władców druidzkiego Imperium — Lawsona. Musisz być czujny, bo w świecie, do którego trafiłeś, nie wszystko co widzisz i słyszysz jest prawdą, a wrogów nie brakuje. Ciekawa eksperymentalna grafika, ponad 100 lokalizacji, 10000 klatek animacji, przygodówka w stylu fantasy z elementami zręcznościowymi.
- [illegible] JR. [illegible] W oczekiwaniu na Grand Prix2 spróbuj swoich sił w innej, ale równie pasjonującej i doskonale wykonanej „wyścigówce". Do wyboru masz 15 tras. Zasiądź za kierownicą nowoczesnego bolidu i zmierz się z mistrzami toru! Gra wymaga Windows.
- [illegible] Kolejna pasjonująca strategia, której akcja rozgrywa się między 1939, a 1945 rokiem. Możesz dowodzić Sprzymierzonymi lub siłami Osi. Terenem działań wojennych może być Europa albo wyspy Pacyfiku. Grafika SVGA, możliwość tworzenia własnych scenariuszy historycznych.
- [illegible] (recenzja w GK 3/95). Jest to jedna z pierwszych gier, w której spróbowano wykorzystać możliwości srebrnego krążka: renderowane intro i przerywniki, mówione kwestie, artystyczna grafika. Czarodziejskim statkiem podróżujesz po krainie, w której pełno jest magii i czarodziejskich istot, takich jak elfy czy krasnoludy. Twoim zadaniem jest naprawienie zła, jakie przed wiekami uczyniła rasa Sartan. Gra w stylu Companions of Xanth — duża dawka humoru, autoparodii, magii i przygody.

Tyle o zawartości. Na obwolucie porządnego tekturowego pudełka, oprócz dobrze widocznego tytułu, znajdują się także reprodukcje oryginalnych opakowań gier oraz dość szczegółowe, krótkie informacje na temat każdego programu. Każdy kto choć trochę orientuje się w świecie komputerowej rozrywki, od razu będzie wiedział, która pozycja jest godna zainteresowania, a powyższe tytuły wskazują, że każda jest tego warta. Do każdego zestawu została dołączona w pełni spolszczona 120-stronicowa instrukcja, w której można znaleźć dokładniejsze dane dotyczące programów (przedruk oryginalnych instrukcji).

Agnes

Jest bardzo atrakcyjną pozycją na polskim rynku gier i pewnie niejeden zapalony Gracz da się namówić na zakup tego zestawu.

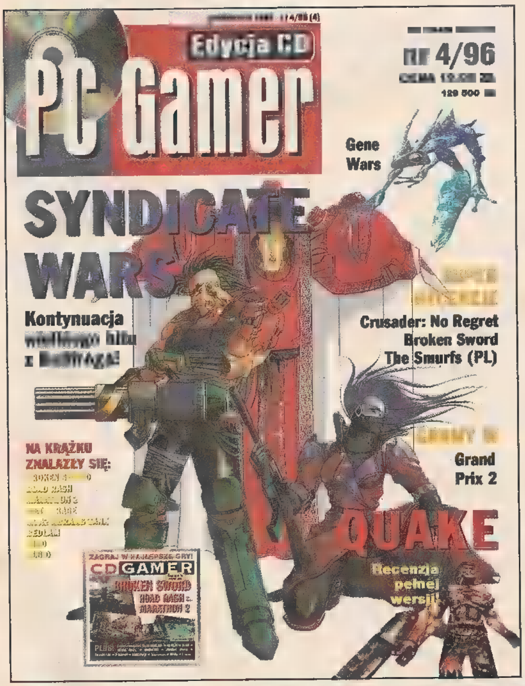
dystrybucja .... *Master*
cena *159.00*

ZAWSZE O KROK PRZED KONKURENCJĄ!

MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER KOMPUTEROWYCH

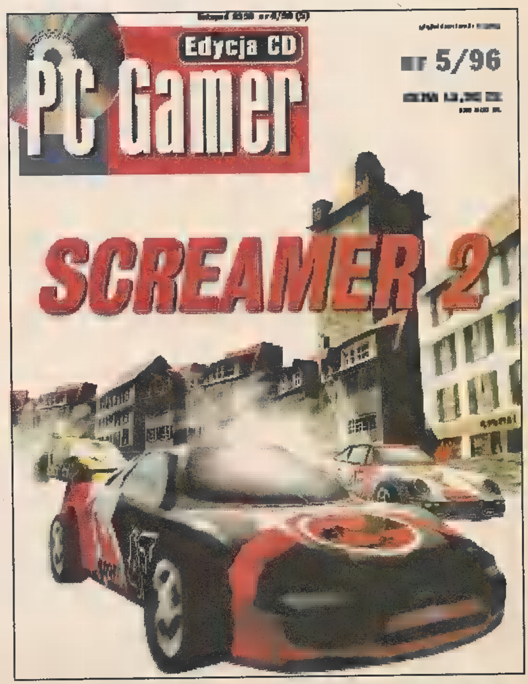
PC Gamer Po Polsku

NAJNOWSZE RECENZJE, OPISY, ZAPOWIEDZI, UNIKALNE WYWIADY Z TWÓRCAMI GIER



PC GAMER PO POLSKU NR 4/96 PAŹDZIERNIK

ZAPOWIEDZI: Battleships, Lords of the Realm 2, Planetfall, Flying Corps, Down In The Dumps, Interstate'76, Network Q RAC Rally, Swiv 3D, Tomb Raider. **RECENZJE:** Smurfoteletransporter, Broken Sword, Quake, Cuusader: No Regret, Syndicate Wars, Gene Wars. **JAK GRAĆ:** Grand Prix 2, Polanie. **PUBLICYSTYKA:** MMX - procesor przyszłości, Jak powstaje Guts 'n' Garters, Z niewielką pomocą przyjaciół - gry sieciowe.
NA CD: Broken Sword, Road Rash, Hind, Marathon 2, Bedlam i wiele innych.



PC GAMER PO POLSKU NR 5/96 LISTOPAD

ZAPOWIEDZI: FIFA'97, Imperium Galactica, Power F1, C&C: Red Alert, NHL 97, FX Fighter 2, F-22, Hyperblade, iM1A2 Abrams, Perfect Assassin, Unreal. **RECENZJE:** Screamer 2, Monster Truck Madness, Mechwarrior 2: Mercenaries, Swiv 3D, Magic The Gathering, Gaggerfall, Mission Force: Cyber Storm. **JAK GRAĆ:** Time Commando. **PUBLICYSTYKA:** Magic The Gathering - gra karciana.
NA CD: Screamer 2, Diablo, Syndicate Wars, Max, Gene Wars, Full of F1, Dungeon Keeper, Swiv 3D i wiele innych.



STREFA ŚMIERCI

Cienko jest ostatnio z mordobiciami na PC. Zaczynam się powoli obawiać, że Strefa Śmierci stanie się rubryką konsolową. Jedyne nowe nawalanki w które obecnie można pograć na PC, to Virtua Fighter 2 i Toshinden, ale są to gry ściągane z konsol, już opisywane. Dzisiaj rzucę na ruszt tylko jedną gierkę, mianowicie Ultra Vortek. **Lucas**

Ultra Vortek

Nie będę się bardzo rozpisywał na temat UV, może dlatego, że sama historyjka wymyślona przez twórców gry starczyłaby na scenariusz do 4-godzinnego filmu w stylu Mortal Kombat. Zamiast pełnego tekstu, który zająłby pewnie cały numer Gier Komputerowych, będzie tylko streszczenie. Co o samej grze? Jak wspomniałem, jest to typowa mortalowa nawalanka. Chodzi mi tu tylko i wyłącznie o styl, gdyż na przykład grafika nie dorasta do pięt MK. Postacie są wykonane dosyć topornie, ruszają się zresztą podobnie, tak jakby były zawieszone na sznurkach. Niektóre z nich, jak np. Skullcrusher, wyglądają, jakby je rysowało dziecko. Także kilka plansz jest wykonanych dość niestarannie, nie sprawiają wrażenia realności. To są podstawowe wady gry. Główną zaletą Ultra Vorteka jest pomysł. Nie tylko na sam scenariusz gry, ale także i na postacie, plansze, ciosy (niestety, pomysł dobry, wykonanie nie najlepsze). Przeciwnicy mają dużo ciosów specjalnych, giną na rozmaite, atrakcyjnie wyglądające sposoby, dodane są uppercuty oraz plagiaty z MK – wybijanie przeciwnika na planszę wyżej, albo fatality – zrzut w płomienie. Można by z tego zrobić niezły hit, ale cóż... Pomimo nie najlepszych wrażeń wizualnych (dźwięk jest raczej OK), w UV gra się dość dobrze. Można ją przejść wprawdzie w ciągu jednego wieczora (jedyny problem może sprawić finałowa postać – The Guardian), ale zawsze jakaś frajda jest.

A oto jak brzmi historia Ultra Vorteka: W niedalekiej przyszłości... Ziemia stała się dość nieprzyjemnym miejscem. Szerzy się przestępczość, wzrasta liczba przestępstw dokonywanych przez coraz liczniejsze i lepiej uzbrojone uliczne gangi. Zapomniano już o tym, jak się żyło kiedyś, oraz o prawach, jakie rządziły naszym światem. Pomimo tego rządy światowe postanowiły podjąć próbę ocalenia cywilizacji. W specjalnych laboratoriach naukowcy stworzyli dwa humanoidalne gatunki. Pierwszy z nich, to rodzaj cyborga – istoty, której struktura opierała się na wykorzystaniu ludzkiej tkanki mózgowej. Miały one być wykorzystane do zastąpienia ludzi w fabrykach przy ciężkich i niebezpiecznych pracach. Nie zwrócono jednak uwagi na fakt, iż obdarzając takie istoty ludzką inteligencją, sprawi się, że będą także czuły i rozumowały jak człowiek. Cyborgi zaczęły się buntować przeciw niemal niewolniczej pracy i zażądały równych praw z homo sapiens, czyli ludźmi.



Drugim gatunkiem, zaprojektowanym w rządowych laboratoriach, były jednostki uniwersalnych wojowników – zwane SQUEEB (Specially Qualified-Unique Engineered Eugenic Bio units). Dzięki niesamowitym zdolnościom zmiany kształtu i formy oraz dużej inteligencji, mogły być rozwiązaniem problemu na Ziemi. Pierwotnie miały zastąpić ludzi na polu bitwy oraz wspomagać jednostki komandosów w walce z ulicznymi gangami. Niestety, projekt SQUEEB dostał się w ręce przywódców podziemnego świata, którzy wykorzystali go do swych niecnych celów. Jakby tego było mało, także SQUEEB-y poczuły, że nad swymi twórcami mają przewagę – zarówno bojową, jak i intelektualną i wielu udało się wyrwać spod kontroli ludzi.

Na szczęście oba gatunki czuły swoistą więź z rasą ludzką (w końcu zostały stworzone na nasze podobieństwo), więc nie miały co do niej destrukcyjnych zamiarów. Gdy pojawiło się ostateczne zagrożenie – tajemniczy demon zwany The Guardian, który postanowił sobie podporządkować naszą planetę, przedstawiciele obu nowych gatunków wystawili przeciw niemu swoich najlepszych zawodników. Także wśród ludzi nie zabrakło ochotników do straceńczej misji. Każdy z zawodników ma fragment Tablicy Vorteka – artefaktu przywyjającego demona. Ten,



który pokona wszystkich zawodników oraz skompletuje całą Tablicę, zmierzy się z Guardianem. Kim będzie zwycięzca?

Lucius jest jednym z ludzi podziemia. Pomimo młodego wieku stał się jednym z najwyżej postawionych ludzi w mafii. Jest mistrzem Hap-Ki-Do (starokoreańska sztuka walki), ale fragment Tablicy Vorteka, który otrzymał, obdarzył go nadludzką mocą, czyniąc go niemal niepokonanym. Lucius jest jednym z głównych pretendentów do finałowej walki z Guardianem.

Lightning Blast – DÓŁ + PRZÓD PUNCH
Electro Therapy – PRZÓD + TYŁ PUNCH
Hawk Teleport – GÓRA + DÓŁ

Ten ciągle nabuzowany typ jest od niedawna członkiem gangu zwanego MeatHackers. Dzięki swojej olbrzymiej sile, wprawie w walce i charyzmie przywódczej, szybko zdobył sobie uznanie reszty grupy. Dreadloc wie, że jeśli zwycięży pojedynek z Guardianem, będzie mógł podporządkować sobie do reszty MeatHackersów i zająć miejsce przywódcy.

Fire Breath – PRZÓD + TYŁ PUNCH
Speed Slice – TYŁ + PRZÓD PUNCH
Come to Daddy – PRZÓD PRZÓD PUNCH

Zaprojektowany do prac w przemyśle. Ma humanoidalne ciało oraz kolekcję morderczych pił i ostrzy, mających pierwotnie służyć do cięcia drewna. Buzzsaw jest wyposażony w jeden z najlepszych bio-procesorów, jakie wyprodukowano i dzięki temu jest przywódcą cyborgów w dążeniu do równouprawnienia z ludźmi.

Hi Buzzsaw – PRZÓD PRZÓD PUNCH
Pain Machine – TYŁ + PRZÓD KICK
Low Bolo – PRZÓD PRZÓD DÓŁ

SKULLCRUSHER

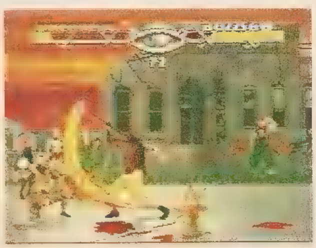
Skullcrushery były prototypem „inteligentnych" robotów stosowanych w budownictwie do przenoszenia i spajania stalowych konstrukcji pod przyszłe gmachy. Obdarzone były olbrzymią siłą i morderczymi obcęgami zamiast rąk. Ten Skullcrusher do walki wyposażony został w specjalny laser o olbrzymiej mocy.
Brain Fryin' Microwave – PRZÓD PRZÓD PUNCH
Creeping Ground Blast – PRZÓD PRZÓD DÓŁ
Grim Dive of Death – DÓŁ + GÓRA

VOLCANA

Pochodzi z nowej, humanoidalnej linni genetycznej, powstałej w wyniku mutacji. Ona i jej siostra były zatrudnione przez rząd do infiltracji sił przeciwników. Obie zostały obdarzone nadludzkimi mocami. Teraz Voltana bierze udział w pojedynku, reprezentując interesy grupy politycznej PowerShifters.
Flame Blast – DÓŁ + PRZÓD PUNCH
Fireport – DÓŁ TYŁ
Fire Breath – TYŁ + PUNCH

GROK

Został zaprojektowany do współpracy z Oddziałami Bojowymi w Mega Mieście Los Angeles. Miał im pomagać w czasie „akcji urbanistyczno-przesiedleńczych i reedukacyjnych". Niesamowicie wytrzymały, dzięki specjalnej, kamiennopodobnej skórze, kryjącej humanoidalny szkielet. W czasie akcji Grok unicestwiał najgroźniejszych przeciwników, następnie na pole walki wkraczały zwykłe oddziały komandosów. Skonstruowano jak dotąd tylko jeden egzemplarz Groka, ze względu na wysokie koszty materiałowe i produkcyjne.

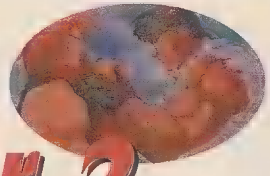


BoulderMorph – TYŁ + DÓŁ DÓŁ
Ground Pounder – TYŁ + DÓŁ

MERCURY

Jeden z najsilniejszych Squeebów, jakie kiedykolwiek wyprodukowano. Seria Mercury została przeznaczona dla wojska, przy rozbudowie reaktorów nuklearnych. Odznacza się interesującą zdolnością zmiany formy ze stałej w płynną. Proces uzyskania organizmu morficznego nie stanowił problemu dla naukowców, niestety testowane obiekty okazywały się mało wytrzymałe psychicznie i nie mogąc znieść ciężaru potęgi, jaką im dano, popadały w obłęd. Mercury okazał się najbardziej stabilny i wybrawszy kilka podstawowych form, które wydały mu się najbardziej odpowiednie do walki, podjął wyzwanie.
Big Gooey Pounder – TYŁ PRZÓD + PUNCH
Saw Blade – TYŁ + PRZÓD KICK ■

Street Fighter 2



ANIMATED MOVIE

Do tego musiało dojść. Pierwsza w dziejach Gier Komputerowych recenzja z mangowego filmu. Kilka słów wyjaśnienia: „Manga" – taką nazwę nadał w osiemnastym wieku japoński malarz Hukosai grupie swoich dzieł. Dzisiaj to słowo określa specyficzny gatunek japońskiej grafiki, która od kilku lat nieodparcie przyciąga ludzi w każdym wieku na całym świecie. Zarówno filmy Anime, jak i komiksy wykorzystujące mangową grafikę zdają się działać jak narkotyk – wystarczy raz spróbować i ma się ochotę na następną „działkę". Być może powoduje to różnorodność tematów – każdy może znaleźć coś dla siebie, niezależnie od tego, czy lubi horror, fantastykę, sensację, komedię czy obyczaj.

Wstyd się przyznać, bo mnie osobiście przyciągnęła rzecz mocno przyziemna – brutalność, przemoc i duża ilość krwi – tego nie brakuje w filmach Mangi.

Myślę, że po przeczytaniu recenzji z S2 – Animated Movie, pogłówkujecie trochę, jak by tu skombinować mangowy filmik (nie będzie to bardzo proste, bo autentyczna Manga nadal jest rzadkością w Polsce). Zapewniam was, że warto.

Przed obejrzeniem Streetfightera 2 miałem mieszane uczucia. Gra, na której podstawie zrobiono kreskówkę, była cool, ale doczekała się filmowej ekranizacji, która okazała się być kompletną tandetą (pamiętny niewypał z Jean Claudem Van Dammem, Raulem Julią i Kylie Minoque), przynajmniej jak dla mnie. Ponieważ już wcześniej miałem styczność z kilkoma rodzajami filmów Anime, doszedłem do wniosku, że co jak co, warto zaryzykować, bo Japończycy to nie ludzie Zachodu, więc nie zrobią komercyjnej chały.

Nie zawiodłem się. Co więcej, byłem niemal w ekstazie! Gdyby na „dobranockę" puszczano takie filmy, jak Streetfighter 2, to każdego dnia punkt 19. siedziałbym z zapartym tchem przed ekranem telewizora. Nie chodzi tu tylko o samą animację i fabułę sprawiającą wrażenie, że ogląda się coś w rodzaju fabularnej sensacji fantastycznej, ale też o dźwięk i kapitalną muzykę (wykorzystano między innymi piosenki Pearl Jamu i Alice in Chains). To jest po prostu jeden wielki CZAD!!!

Fabuła filmu różni się znacznie od tej z fabularnego Streetfightera. Rzecz jasna, Bison jest głównym czarnym charakterem, ale dołączyli do niego także Vega, Barlog i Sagat, którzy poprzez manipulację umysłu stali się wojownikami Zła. Ryu po odbyciu wspólnie z Kenem treningu u starego Mistrza, stał się wagabundą i wędruje po świecie. Ken walczy w turniejach, zdobywa pieniądze, ma też piękną dziewczynę, z którą planuje się ożenić. Guile lata na myśliwcach Sił Powietrznych USA, a jedyne co mu przeszkadza spokojnie spać, to fakt że Bison nadal oddycha tym samym powietrzem co on. Chun Li pracuje dla wywiadu i pomaga w rozpracowywaniu zbrodniczej organizacji Shadow Law, której przewodzi Bison. Honda, podobnie jak Ryu, zajął się wędrówką po świecie, tyle, że z bardziej przyziemnych powodów. Po raz pierwszy widzimy go w Indiach na nielegalnym turnieju na pieniądze. Dhalism, Dee Jay, Blanka, Zangief, T. Hawk, Cammy i Fei Long są drugoplanowymi postaciami i pojawiają się tylko na moment.



Film rozpoczyna scena walki pomiędzy Sagatem a Ryu. Obaj wojownicy w strugach deszczu i w blasku błyskawic ścierają się w morderczym pojedynku. Towarzyszy temu „rzucająca na kolana" muzyka. Sagat przegrywa, uchodzi jednak z życiem, ale pozostaje mu pamiątka: olbrzymia blizna na piersi. Gdy Bison dowiaduje się o niesamowitych możliwościach bojowych Ryu, postanawia zwerbować go do swoich oddziałów, a jeżeli to się nie uda, zabić go. Tymczasem dochodzi do zamachu na jednego z polityków. Dokonuje tego Cammy, manipulowana przez Bisona. Zaalarmowana tym Chun Li postanawia przestrzec najlepszych wojowników świata przed groźbą porwania i hipnozy Bisona. Pomaga jej w tym Guile, który od lat nienawidzi zbrodniczego przywódcy za krzywdę, jaką wyrządził jego przyjacielowi. Tymczasem Ryu spotyka Hondę, który za przypadkową pomoc w jednej z walk oferuje swoją przyjaźń. Obaj nie wiedzą, że są wciąż obserwowani przez humanoidalne androidy, wysłane przez Bisona. On sam nie zamierza zrezygnować z planu podboju świata. Aby zwabić Ryu, porywa jego najlepszego przyjaciela, Kena...

Tak oto w skrócie przedstawia się historia Streetfightera 2. Kto tylko ceni sobie naprawdę super akcję i świetnie zobrazowane walki, stanie na głowie, żeby tylko obejrzeć ten film.

To wszystko w Strefie Śmierci. Za miesiąc sypnę może następną Mangę, także w stylu „nawalankowym". Prawdopodobnie też objawię się w rubryce Doom Mania. Wprawdzie dotąd pisałem w zasadzie tylko i wyłącznie o mordobiciach, ale mają one jedną podstawową cechę wspólną z grami doomopodobnymi – dużo krwi i brutalności, czyli to, co każdy koneser komputerowej śmierci lubi najbardziej. Chyba sobie dam radę. ■

DOOM MANIA



[illegible] Nasz dział DOOM-mania nie zmienia [illegible]. [illegible] tu [illegible] [illegible] wzorowane na [illegible], [illegible] Doomie [illegible] [illegible] tego działu. Gry wzorowane na Doomie [illegible] bowiem całkiem [illegible] [illegible], [illegible] owocnie [illegible]. W [illegible] numerze [illegible] Nukem 3D.

Quake

Nareszcie można [illegible] lub [illegible] ale w każdym razie bardzo [illegible] na temat jego [illegible] nad Dukem [illegible] versa [illegible] że na [illegible] wszy rzut oka [illegible] w pełnej [illegible] je Nukemowi. Po [illegible] – [illegible] Po [illegible] – [illegible] Po [illegible] – [illegible] jakże [illegible] każdemu [illegible] rozdzielczości SVGA [illegible] to [illegible]. Ale to [illegible] tylko [illegible] ocena, a [illegible] tak [illegible] w [illegible] padku dajmy na to [illegible] czy [illegible] go dzieła [illegible] nie zawsze są [illegible] jednak od [illegible].

Trzeba od razu [illegible] że Quake wydany [illegible] po [illegible]. Prosta [illegible] do [illegible] stworzenia nie [illegible] skromna [illegible] hi- [illegible] na [illegible] w [illegible] nas [illegible] – duch [illegible] w [illegible] wydaniu [illegible] wręcz [illegible] – [illegible] że można było [illegible] dru- ku. [illegible] natomiast design [illegible] płytki – tak [illegible] nadruku [illegible] nie widziałem [illegible] na [illegible]. Na [illegible] po [illegible] Quake [illegible] nie [illegible] ścieżek [illegible] czym [illegible]. Trzeba zaznaczyć, że id-soft nie złamał [illegible] nia o [illegible] – tyl- ko [illegible] z utworów [illegible] sensu stricto [illegible] i to nie wszyscy [illegible] reszta [illegible] mrocznym [illegible] dem [illegible] nam w podziemiach [illegible] ile [illegible] się w nape- [illegible] za te [illegible] odgłosy i całe [illegible] gry [illegible] Trent Reznor – [illegible] lider grupy [illegible] [illegible] na [illegible] calowe gwoździe [illegible] o nim nie [illegible] – tutaj [illegible] to [illegible] wiek na [illegible]. Fanom [illegible] Quake jako bardzo [illegible] album z [illegible] – [illegible] to chyba nawet [illegible] od [illegible] działalności [illegible] Inch [illegible], doskonałe [illegible] nocy, deszczu i [illegible] na [illegible] cmentarzu [illegible].

Pod [illegible] nie można [illegible] do id-softu [illegible] zastrzeżeń – gra uruchamia się bez [illegible] a [illegible] grafiki etc. dokonać można w [illegible] grze. Brawa dla [illegible]. Szkoda [illegible] całkiem [illegible]. Co do [illegible] – 16 MB [illegible] – może to uratować tę grę [illegible] 486 – choć komfort to nie [illegible]. Cóż [illegible] pełna [illegible] w [illegible] scra- [illegible] mo- [illegible] death [illegible] rotten [illegible]. W sumie [illegible] po [illegible] masterze na koniec [illegible] nam [illegible] jak to [illegible] a [illegible] mamy [illegible].



Na koniec [illegible] kilka słów o [illegible] roz- [illegible] przez [illegible]. No [illegible] na pewno nie jest to zdrowa [illegible] zabawa dla dzieci – gra ma narzucony [illegible] limit [illegible] i choć moim zdaniem nic to nie [illegible] – [illegible] go [illegible]. Gra bardzo [illegible] buduje [illegible] strachu – przy [illegible] pu samotność i noc, bawienie [illegible] tą grą spowodować może u dzieci nie [illegible] co [illegible] – stany [illegible] nie dziecku na [illegible] w [illegible] to [illegible] nie w jego pokoju obrazów [illegible] Beksińskiego i [illegible] na dobranoc marsza [illegible] wego. [illegible] są dzieci [illegible] i bardziej do- [illegible] – ale [illegible] rodzic jest to w stanie stwierdzić z [illegible]?

Adaś

Duke Nukem 3D

CZĘŚĆ 3

SPACEPORT



Użyj [illegible] startu [illegible] zniknie [illegible] Zbadaj [illegible] przy [illegible] — za [illegible] idź [illegible] i [illegible] przez drzwi na jego [illegible] W [illegible] ze [illegible] polem [illegible] ot-[illegible] drzwi po [illegible] Przy [illegible] i [illegible] przy [illegible] i [illegible] w nowym [illegible] Wróć do [illegible] ze słupem i [illegible] na [illegible] nie [illegible] — użyj [illegible] drzwi do [illegible] z [illegible] Po [illegible] w [illegible] się [illegible] Ustaw [illegible] 1, 2, 4 [illegible] a 3 [illegible] Zniknie [illegible] Wskocz do jego [illegible] po krótkim locie [illegible] do [illegible] Zabierz czer-[illegible] i [illegible] do pomieszczenia z [illegible] kami. Otwórz drzwi i stań na [illegible] — [illegible] małą [illegible] Po [illegible] renu [illegible] o [illegible] Wróć [illegible] na [illegible] i [illegible] karty. [illegible] drzwi na [illegible] drodze — za jedną z nich [illegible] fisz na [illegible]



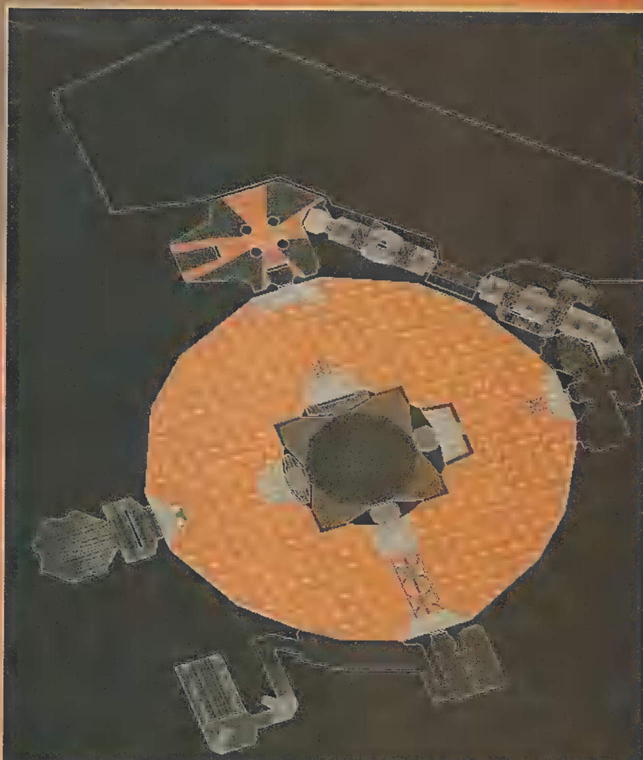
INCUBATOR

[illegible] drzwi i [illegible] rozwal działko nad [illegible] otwórz drzwi i [illegible] suń [illegible] na ON. [illegible] nęs [illegible] dwie nisze z [illegible] Gdy zo-[illegible] dwa [illegible] udaj [illegible] prawym. Otwórz [illegible] do następnego [illegible] i dokładnie [illegible] — za jedną z nich [illegible] nisza z [illegible] Idź [illegible] rzem. [illegible] rozwal działko i [illegible] Za [illegible] nisza z [illegible] Wróć do [illegible] ko [illegible] udaj się teraz [illegible] — [illegible] było tu pole [illegible] Z [illegible] artylerii [illegible] kokony i idź [illegible] rzem. Na [illegible] są [illegible] za [illegible] dziesz [illegible] teraz prawym [illegible] tarzem. Użyj karty, otwórz drzwi i [illegible] rozwal działko. Strzałem z [illegible] i wróć na [illegible] Wejdź na [illegible] i spłyń z [illegible] kokony i [illegible] do wody. Pod [illegible] się sporo [illegible] chcesz [illegible] możesz [illegible] i poszukać [illegible] broni — dewastatora. Rozwal działko [illegible] się u góry po [illegible] stronie [illegible] z którego [illegible] Dokładnie zwiedź skały [illegible] w nich tunel. Po [illegible] stronie skał [illegible] go, [illegible] się prze-[illegible] drzwi i uruchom [illegible]

WARP FACTORY

[illegible]





FUSION STATION

[illegible]


10 CD-ROMs
MEGAPAK 6
The Ultimate Game Bundle
PC
CD-ROM
DUKE NUKEM
3D
US GOLD
WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR
MASTER S.C.
02-784 WARSZAWA, UL. CYBISA 4
TEL. 644-48-47 FAX 644-48-16


UAKE
TECHLAND
63-405 SIEROSZEWICE, PARCZEW 105

TIPS & TRICKS

Tipsy na Amigę zamieszczamy już niestety ostatni raz. Amigowców odsyłamy do najlepszego pisma o grach na tę platformę a mianowicie Amiga Computer Studio. My zaś zajmiemy się PC i wszelkimi konsolami.

Menu
Duke Nukem 3D
Logical • Oxyd
Megablaster
Magnum • Quake
Per Oxyd
Warcraft2 • Duke
Nukem 3D • Magic
Carpet • Worms

Quake

● PC

1. W levelu The Grisly Grotto odnajdź pomieszczenie z dwoma basenami i dwoma kolumnami z pochodniami. Idź między nimi do windy. Na górze nadepnij wszystkie płytki z charakterystycznymi logo gry. W dwóch przeciwległych ścianach otworzą się przejścia. Wejdź do jednego – spadniesz do niszy. Zadziałaj na niebieski symbol w ścianie. Zeskocz niżej, wjedź windą, wejdź do drugiego przejścia. W drugiej niszy też dotknij przycisk. Otworzyłeś przejście do sekretnej groty. Aby do niej się dostać musisz wrócić do wielkiej z jeziorem, pod powierzchnią poszukaj drogi w skale do sekretnej groty. Tu jest teleport kończący level The Grisly Grotto i przenoszący do ukrytego levelu Ziggurat Vertigo.



2. Jak pograć na poziomie trudności Nightmare: Rozpocznij nową grę, przejdź do dowolnego poziomu trudności. W pomieszczeniu w którym wybiera się numer epizodu idź po schodach do epizodu nr. 4. Podejdź do wody, pójdź przy ścianie w lewo, zejdź bokiem w prawo do wody. Opadając przyciskaj się do lewej ściany. Jeśli Ci się uda, to nie spadniesz na sam dół tylko na belkę, idź w lewo – tam jest przejście do „koszmarnego" poziomu trudności.

Janusz Sawicki

Oxyd Magnum

● PC

Kody do poszczególnych leveli.
LEVEL 3 – 89693796
LEVEL 4 – 12343596
LEVEL 5 – 93255867
LEVEL 6 – 07659199
LEVEL 7 – 96549204
LEVEL 8 – 31222519
LEVEL 9 – 63343665
LEVEL 10 – 40222617
LEVEL 11 – 44598444
LEVEL 12 – 35787325
LEVEL 13 – 68099940
LEVEL 14 – 88815926
LEVEL 15 – 13236967
LEVEL 16 – 24629215
LEVEL 17 – 49344163
LEVEL 18 – 11076228
LEVEL 19 – 65670965
LEVEL 20 – 27763196
LEVEL 21 – 30124217
LEVEL 22 – 70220598
LEVEL 23 – 65870799
LEVEL 24 – 20527223
LEVEL 25 – 06002006
LEVEL 26 – 94254906
LEVEL 27 – 86510660
LEVEL 28 – 86993842
LEVEL 29 – 98493601
LEVEL 30 – 04496947
LEVEL 31 – 62087948
LEVEL 33 – 64526776
LEVEL 52 – 70370609
LEVEL 53 – 23326211
LEVEL 54 – 95626932
LEVEL 55 – 68165303
LEVEL 56 – 26729336
LEVEL 57 – 64194675
LEVEL 58 – 86223230
LEVEL 59 – 64811274
LEVEL 60 – 80411666
LEVEL 61 – 07993986
LEVEL 62 – 91069662
LEVEL 63 – 90262957
LEVEL 64 – 83333677
LEVEL 65 – 89882818
LEVEL 66 – 75562082
LEVEL 67 – 36485136
LEVEL 68 – 56988310
LEVEL 69 – 15352071
LEVEL 70 – 88079866
LEVEL 71 – 42447856
LEVEL 72 – 27623703
LEVEL 73 – 67214017
LEVEL 74 – 63838940
LEVEL 75 – 59147171
LEVEL 76 – 47682221
LEVEL 77 – 26093418
LEVEL 78 – 11676607
LEVEL 79 – 69421493
LEVEL 80 – 58632123
LEVEL 81 – 17189650
LEVEL 82 – 53113536
LEVEL 83 – 47640135
LEVEL 84 – 06979920
LEVEL 85 – 65914917
LEVEL 86 – 10514120
LEVEL 87 – 96204636
LEVEL 88 – 16550005
LEVEL 89 – 17561760
LEVEL 90 – 34493724
LEVEL 91 – 99898913
LEVEL 92 – 57587967
LEVEL 93 – 08110454
LEVEL 94 – 45289502
LEVEL 95 – 48529617
LEVEL 96 – 78059932
LEVEL 97 – 43134777
LEVEL 98 – 20061737
LEVEL 99 – 79231045
LEVEL 100 – 82705689
Drukowanie dyplomu: 48724993

Ewa Kozieł

Per Oxyd

● PC

Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL 2 – 24121965
LEVEL 3 – 06223874
LEVEL 4 – 27182818
LEVEL 5 – 91929394
LEVEL 6 – 11011299
LEVEL 7 – 01928374
LEVEL 8 – 01168742
LEVEL 9 – 10011990
LEVEL 10 – 17041963

Z kulą na uwięzi:
LEVEL 2 – 09111989
LEVEL 3 – 27182818
LEVEL 4 – 08150815
LEVEL 5 – 24559932
LEVEL 6 – 01020304
LEVEL 7 – 87654321
LEVEL 8 – 99999999

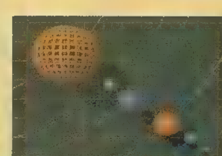
Ewa Kozieł

Logical

● PC

Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL 1 – WELCOME
LEVEL 2 – THE OTHER SADE
LEVEL 3 – QUADRI QUADRA
LEVEL 4 – STONE ROAD
LEVEL 5 – NICE COLORS
LEVEL 6 – MORE COLORS
LEVEL 7 – REAL FUN
LEVEL 8 – PINK AND PINK

Ewa Kozieł



Megablaster

● PC

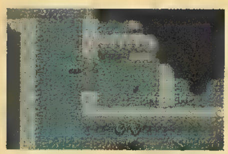
Kody do poszczególnych leveli:
LEVEL 2 – 6721
LEVEL 3 – 9816
LEVEL 4 – 5561
LEVEL 5 – 7639
LEVEL 6 – 5589
LEVEL 7 – 3429
LEVEL 8 – 8160
LEVEL 9 – 4279
LEVEL 10 – 8690
LEVEL 11 – 1018
LEVEL 12 – 2484
LEVEL 13 – 5378
LEVEL 14 – 3243
LEVEL 15 – 6205
LEVEL 16 – 8505
LEVEL 17 – 6179
LEVEL 18 – 1094
LEVEL 19 – 8051
LEVEL 20 – 6926
LEVEL 21 – 3184
LEVEL 22 – 7788
LEVEL 23 – 5961
LEVEL 24 – 5862
LEVEL 25 – 5622
LEVEL 26 – 2460
LEVEL 27 – 3006
LEVEL 28 – 4745
LEVEL 29 – 2701
LEVEL 30 – 9020
LEVEL 31 – 5613
LEVEL 32 – 6712
LEVEL 33 – 9682
LEVEL 34 – 3210
LEVEL 35 – 1862
LEVEL 36 – 8454
LEVEL 37 – 4693
LEVEL 38 – 4278
LEVEL 39 – 1019
LEVEL 40 – 7146
LEVEL 41 – 4991
LEVEL 42 – 1805
LEVEL 43 – 5807
LEVEL 44 – 3102
LEVEL 45 – 8977
LEVEL 46 – 9180
LEVEL 47 – 1377
LEVEL 48 – 9174
LEVEL 49 – 8549
LEVEL 50 –

D.Z

Warcraft II

● PC

Wciśnij Enter, a kiedy pojawi się słowo mesage, wpisz:
IT IS A GOOD DAY TO DIE - większość Twoich budynków i jednostek jest niezniszczlna.



MAKE IT SO - przyspiesza budowę budynków
SHOWMAP - odsłania całą mapę
SHOWCOORDS - pokazuje miejsce w którym się znajdujesz
MAGIC - dodatkowe magiczne punkty
LUMBER - jedno uderzenie daje 100 sztuk drewna
GOD - jesteś bogiem
FASTBUILD - szybciej trenujesz jednostki i budujesz
CASH - pieniążki
NETPROF - dostajesz laser
UCLA - niespodzianka

Jasio

Duke Nukem 3D

● PC

Aby przejść do jednego z ukrytych leveli wpisz:
DNSCOTTY106 – level Launch Facility
DNSCOTTY210 – level Spin Cycle
DNSCOTTY211 – level Lunatic Fringe
DNSCOTTY310 – level Tier Drops
DNSCOTTY311 – level Freeway
Uwaga! W niektórych wersjach grę trzeba najpierw zapauzować, a potem wpisać kody. Aby grać na poziomie Faces of Death (zawierającym w teksturach ścian wizerunki autorów gry) uruchom grę z parametrem DUKE3D.EXE /L7

Janusz Sawicki



Worms

● PC

Kody do wpisania w Challenge Mode:
1. VERYEASY
2. OHSOEASY
3. UNCHAINS
4. BJORNPOP
5. DODGEMAX
6. STARTURN
7. HEYGEOFF
8. REZDOGGY
9. HIGHKICK
10. LONG AGO
11. HEY JOHN
12. SATANICS
13. NEARDEAD
14. SCUMBAGZ
15. GOOD BYE
16. TRUTHOUT
17. 17THKIND
18. GOGOGOGO
19. PIGSPACE
20. TRUMPTON
21. PARANOID
22. MIXTURES
23. VERY MAD
24. INSANITY
25. GREATGIG

Gdy wpiszesz BOBJOB na ekranie Weapons Options będziesz miał dostęp do ciekawych broni - minigun, Banana Bomb i inne.

Jasio



Magic Carpet

● PC

Wciśnij I i wpisz WINDY, po czym naciśnij ENTER. Użyj kodów:
Alt + F1 - wszystkie czary
Alt + F2 - dużo pieniędzy
Alt + F3 - niszczy wrogów
Alt + F4 - niszczy zamki
Alt + F5 - niszczy balony
Alt + F6 - leczenie
Alt + F7 - niszczy potwory
Alt + F8 - więcej punktów doświadcz.
Alt + F9 - zwiększa szybkość on/off
Alt + F10 - nieśmiertelność on/off
Shift + C - zakończenie poziomu

Jasio



Konkursy filmowe



Pierwszego [illegible] przybywają...

Systemy radarowe USA odkrywają zmierzające ku Ziemi gigantyczne statki kosmiczne o średnicy 550 km. Nad największymi miastami świata pojawiają się obce fortece wojenne. Ludzi ogarnia panika.

Drugiego [illegible] atakują...

Zostają zniszczone wielkie światowe metropolie. Miliony ofiar. Waszyngton przestaje istnieć. Ponad 80% sił zbrojnych USA zostaje unicestwionych w daremnych atakach na latające fortece.

[illegible] trzeci [illegible] [illegible] Niepodległo[illegible] - [illegible] święto Amerykanów.

Dwoje ludzi podejmuje się samobójczej misji. Siły zbrojne wszystkich ziemskich państw jednoczą się, by przeprowadzić ostateczny atak. Jeżeli to się nie uda, nastąpi zmierzch ludzkości...

Świat kończy się [illegible] tym miesiącu

A ściślej mówiąc 4 października, gdyż tego dnia na polskie ekrany wchodzi hit tegorocznego sezonu Indepedence Day – Dzień Niepodległości. Jak nietrudno się zorientować z powyższego wstępu, film traktuje o inwazji z kosmosu. Twórcy tego obrazu postanowili przypomnieć szerokiej publiczności świetność filmu katastroficznego i grozę najazdu Obcych na Ziemię – motyw ten był bardzo popularny w latach 60. Pomysł filmu zrodził się podczas promocji, zbliżonych tematycznie, Gwiezdnych Wrót. Sięgnięto do sprawdzonych wzorców, chociażby takich jak Wojna Światów Wellsa czy Gwiezdne Wojny. Początkowo nie wierzono w powodzenie takiego przedsięwzięcia, jednak po kilku miesiącach realizacji widać było, że powstaje filmowe widowisko, które może stać się światowym przebojem. Film został poprzedzony bardzo zręczną kampanią reklamową, wykorzystującą motyw końca świata przejawiający się w codziennych szczegółach, np. w postaci plakatów na przystankach głoszących, że z tego powodu przestaną istnieć korki uliczne. Zdjęcia kręcono na Manhattanie, w Los Angeles i w stanie Utah, gdzie sfilmowano exodus 150 pojazdów przeprawiających się przez 45000 akrów ziemi pokrytej krystaliczną solą – wyschnięte jezioro Bonneville. Walki powietrzne pomiędzy myśliwcami i ścigaczami kosmitów, statki kosmiczne zakrywające niebo, powstały dzięki zaawansowanej technice komputerowej. Ale nie wszystkie widowiskowe sceny powstały w ten sposób. Okazało się, że gdyby wszystkie spektakularne sekwencje stworzono przy pomocy komputera, producent by zbankrutował! Dlatego też wykorzystano „staroświeckie" metody realizacji efektów specjalnych, w połączeniu z techniką cyfrową. W niesamowitych scenach pogromu, jaki powoduje „nawałnica zniszczenia", udział wzięło setki statystów, samochodów i szczegółowe, modelowe repliki całych miast i pojazdów. Ciekawostką jest też fakt, że producent zakazał dystrybutorom ujawniania zdjęć Obcych, aż do 26 dnia po premierze filmu w danym kraju.

■ Agnes

Dystrybutor: Syrena Entertainment Group.

[illegible]

1. Kiedy przypada amerykańskie święto Dnia Niepodległości?

2. Wymień tytuły jeszcze dwóch filmów, w których grał role genialnych naukowców aktor, który w Dniu Niepodległości wcielił się w postać Davida.

3. W jaki sposób dostano się do statku-bazy kosmitów i w jakim celu to uczyniono?

Wśród prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy cenne nagrody ufundowane przez Syrena Entertainment Group:

- 10 książek „Dzień Niepodległości" wyd. Amber
- 3 kompakty za ścieżką dźwiękową z filmu
- 15 plakatów z filmu

[illegible] IMPOSSIBLE

BYŁY ROSYJSKI SZPIEG SPRZEDAJĄCY INFORMACJĘ NA CZARNYM RYNKU... LISTA ZAWIERAJĄCA NAZWISKA TAJNYCH AGENTÓW.... PRZEBIEGŁY I NIEBEZPIECZNY „KRET" PRACUJĄCY DLA NIEZNANEJ ORGANIZACJI.....TAJEMNICZY HANDLARZ BRONIĄ..... „INTELIGENTNE" KOMPUTERY.....ZAGADKOWE ZABÓJSTWA AGENTÓW.... TYLKO JEDEN CZŁOWIEK MOŻE ROZWIKŁAĆ INTRYGĘ I OCALIĆ W TEN SPOSÓB SWE ŻYCIE....MUSI WYKONAĆ MISJĘ NIEMOŻLIWĄ.....

Tak w telegraficznym skrócie można przedstawić treść filmu Mission Impossible – kinowej adaptacji sławnego w latach 60. serialu telewizyjnego – który we wrześniu wszedł na nasze ekrany. Wśród wykonawców pojawiły się takie sławy jak: Tom Cruise, Jean Reno, Emmanuelle Beart. Na Zachodzie bije rekordy popularności, a i w Polsce odniósł niemały sukces. Na światowe listy przebojów trafił niezapomniany motyw muzyczny z Mission Impossible. W filmie wykorzystano najnowocześniejszy sprzęt komputerowy, a niesamowite efekty wizualne powstały dzięki pracy specjalistów z ILM. Czytelnicy, którzy jeszcze nie obejrzeli tego fajerwerku akcji, intrygi i efektów specjalnych, powinni czym prędzej nadrobić zaległości, wziąć udział w naszym konkursie i wygrać atrakcyjne nagrody. Na pewno wszyscy, którzy obejrzeli film bez trudu udzielą prawidłowych odpowiedzi na poniższe pytania:

1. Jak ma na imię agent, którego gra Tom Cruise:
   a) Jim
   b) Ethan
   c) Maxymilian

2. Kim był tajemniczy handlarz bronią Max:
   a) tajnym agentem rosyjskim
   b) amerykańskim kongresmenem
   c) businesswoman

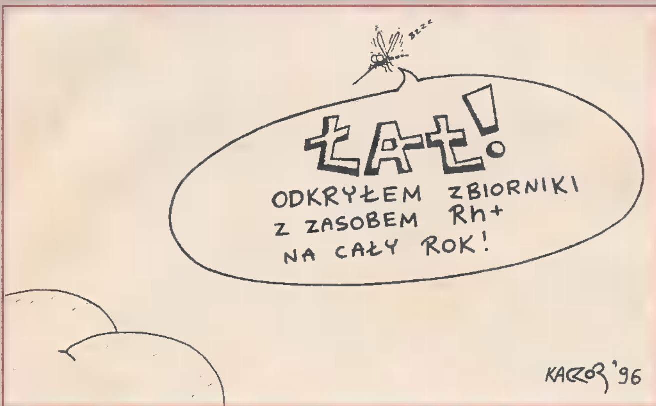
3. Czym posłużył się agent Hunt, wysadzając w powietrze akwaria w ekskluzywnej restauracji:
   a) „eksplodującą" gumą do żucia
   b) granatem
   c) zdalnie odpalanym ładunkiem wybuchowym

Nagrodami są gadżety związane z filmem – koszulki i kasety z muzyką. Fundatorem nagród jest ITI, oficjalny dystrybutor Mission Impossible w Polsce. Odpowiedzi przysyłajcie na kartkach pocztowych.

Rozwiązania na kartach pocztowych, prosimy przesyłać na adres redakcji CGS, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6, w terminie do 2 listopada br.



Na Wesoło



KAWAŁY

– Panie doktorze, alkohol źle wpływa na mój wzrok.
– A jak się to objawia?
– Na drugi dzień po pijaństwie, nie mogę znaleźć pieniędzy.

■ [illegible]

Przychodzi baba z córką do lekarza.
– Aniu stań prosto, aby pan doktor zobaczył, jaka jesteś krzywa.

■ [illegible]

Przychodzi zezowata baba do zezowatego lekarza. Lekarz krzyczy:
– Mówiłem, żeby wchodzić pojedynczo.
– Ja nie do pana, tylko do tego drugiego.

■ [illegible]

Profesor chirurgii pyta studenta na egzaminie:
– Co by pan zrobił z pacjentem, który na wskutek eksplozji wyleciał w powietrze.
– Przede wszystkim, panie profesorze, czekałbym, aż pacjent spadnie na ziemię.

■ [illegible]

Chirurg chodzi w tę i z powrotem po sali operacyjnej, zerkając co chwila na zegar i pusty stół operacyjny. W końcu nie wytrzymuje:
– Trudno siostro. Zaczynamy bez niego.

■ [illegible]

– Co pan sądzi, doktorze o moich zębach?
– Doskonałe.
– Taak?
– Połowę trzeba wyrwać, a pozostałe zaplombować.

■ [illegible]

Mądra żona jest szóstym zmysłem męża – głupia, usiłuje być wszystkimi.

■ M.J.

Człowiek z miłości się rodzi, nienawiść – dziedziczy.

■ M.J.

Coraz trudniej o oryginalne piękno i coraz łatwiej o wyjątkową brzydotę.

■ M.J.

Młodość przebacza z miłości, starość – z konieczności.

■ M.J.

Dziennikarz przeprowadza wywiad z dyrektorem fabryki:
– Tak ma pan racje panie redaktorze. Ja też uważam, że nasza gospodarka powoli wydostaje się z recesji. Najlepszym tego przykładem jest nasz fabryka. Pracujemy na trzy zmiany, ledwo możemy zaspokoić popyt rynku, a liczba zamówień ciągle rośnie.
– A co wy produkujecie?
– Tabliczki z napisem „Winda nie działa".

■ M.L.

– Pożycz mi sto złotych.
– Chętnie, ale od kogo.

■ M.L.

– Co jest najcięższe do noszenia?
– ???
– Pusty portfel.

■ M.L.

– Mamo, Jacek ugryzł mnie w ucho.
– Nie wierz mu mamo. Sam się ugryzł, a teraz na mnie zwala.

■ M.L.

– Jakie kroki należy podjąć, gdy spotyka się wściekłego psa?
– ???
– Jak najdłuższe.

■ M.L.

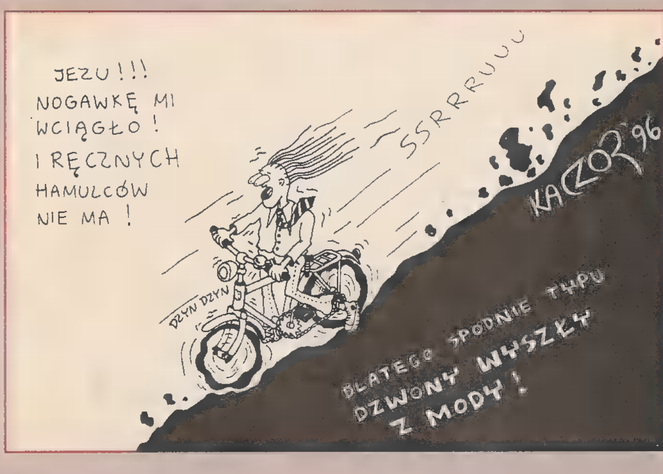
Dziadek brał udział w zawodach balonowych i nieźle wypadł.

■ M.L.

W mieszkaniu Kowalskich dzwoni telefon.
– Jeśli do mnie, to powiedz, że mnie nie ma w domu – mówi Kowalski.
Kowalska podnosi słuchawkę.
– Bardzo mi przykro, ale mój mąż jest w domu.
Kowalski oniemiał.
– Czyś ty oszalała. Miałaś mówić, że mnie nie ma.
– Tak, to prawda, ale to nie był telefon do ciebie.

■ M.L.

– Panie Kowalski, pana żona prosi pana do telefonu.
– Prosi?
– Tak.
– To z pewnością chodzi o innego Kowalskiego.





■ M.L.

– Dlaczego pszczoły zlatywały na Kreml, w czasie zjazdów KPZR?

– ???

– Wyczuwały lipę.

■ M.L.

Ojciec złości się ... syna, oglądając jego dzienniczek.

– Cooo?! Znowu pałka z historii!

– To przez Łokietka.

– To po co się zadajesz z chuliganami.

■ M.L.

– Józef, wziąłeś prysznic?

– No tak, jak coś zginie, to zawsze ja.

■ ... Zając

– Panie kelner, ta szklanka jest brudna.

– Coś podobnego. Pięciu gości z niej piło i żaden tego nie stwierdził.

■ ... Szczyrek

– Panie kelner, jadłem już lepsze kotlety.

– U nas? To niemożliwe.

■ ... Szczyrek

– Jak piję herbatę, panie doktorze, to mnie coś w oko kłuje.

– Proszę wyjąć łyżeczkę, to przestanie.

■ ... Szczyrek

– Panie doktorze, ja bym chciał coś na głowę.

– Proszę włożyć kapelusz.

■ ... Szczyrek

Pacjenta po wypadku przywożą do doktora.

– Jakże tam, panie doktorze?

– Jedna rana jest stanowczo śmiertelna, ale inne dadzą się wyleczyć.

■ ... Szczyrek

PRZEKRĘTY

1942 – bardzo stara gra
ALIEN BREED – obcy chleb
BATMAN FOREVER – nietoperz dla Ewy



BATTLE CHESS – walczący ser
CHAOS ENGINE – syrenka
CHAOS STRIKES BACK – powrót syrenki
FIRE FORCE – podpalacz
HARPOON – historia wielorybnika
LOST EDEN – zgubiony ogródek
LURE OF THE TEMPRESS – kiepska kawa

■ ... Szczyrek

NAGRODY: 50 zł ...
Za ...: Radosław Stawiecki
Za ...: Konrad ...

Prenumerata

Jak zamówić prenumeratę

Prenumerata krajowa ...
... RUCH-u

Należność (2,80 zł x 3) za numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

■ redakcji

Odchodzimy od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, ... w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić, zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełen adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,80 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

Jak zamawiać archiwalne numery

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy (patrz niżej) za zamówione numery plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,75 gr. za wysyłkę 1 egz., 1,00 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

Rocznik taniej!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł + 1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Cena rocznika '95 wynosi zaledwie 15,00 + 1,50 zł.

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:

PKO B.P. ... O/W-wa
1629-314295-136.

Gry Konsolowe

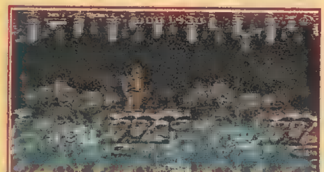
Nasz dział o grach na konsole przechodzi dość istotne przeobrażenie, co związane jest ze zmianą polityki wydawniczej całego pisma. Teraz opisy gier gier występujących na PlayStation i Saturna zamieszczamy w dziale recenzji, traktując je na równi z opisami gier na PC. Co zatem z naszym stałym działem „Gry Konsolowe"? Spoko! Tu znajdziecie recenzje gierek na „mniejsze" konsole, a także nowości, tipsy, podpowiedzi i wszelkie opisy gierek konsolowych nie mogące uchodzić za recenzje.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

SNES

Indiana Jones Greatest Adventure jest kolejną, obok Star Wars grą, po która sięgałem z ogromnymi nadziejami. I muszę przyznać, że nie zawiodłem się. Nie jest tajemnicą, że tytuł ten bazuje na renomie, jaką zyskał wcześniej film. Jest jednak ciekawym uzupełnieniem i jedyną możliwością czynnego udziału w przygodach Dr. Jonesa.

Greatest Adventures jest grą platformową, która opiera się mniej więcej na trzech filmach z Indiana Jonesem. Piszę mniej więcej, gdyż pewne elementy pominięto, a pozostawiono tylko najważniejszą konstrukcję. I tak mamy możliwość poszukiwania Arki Przymierza, magicznego kamienia z pewnej indyjskiej wioski oraz Świętego Graala. Nasza wędrówka przebiega przez szereg lokacji – Świątynię Chachapoya, w której Indy znalazł posążek bożka, Nepal, w którym spotyka Marion, Kair, Świątynię Dusz, Shanghai, Pałac w Pankok, Świątynię Przeznaczenia, Zamek Brunwald, w którym nasz bohater spotyka ojca i Świątynię Graala. Jak widać, miejsc naszej przygody jest bez liku, a dodatkowo przyjdzie nam spotkać w nich wielu nieprzyjaciół. Jedni to typowi przedstawiciele rodzaju ludzkiego (dzikusy, szwaby itp.), inni to istoty niższego rzędu (sorry) – pająki, rybki, ślimaki. W sumie jest wiele roboty, a droga do chwały daleka. Poruszając się Indym, nie sposób nie zauważyć jego podobieństwa do filmowego pierwowzoru. Postać jest fajnie animowana, porusza się żwawo i ma wiele umiejętności. Oprócz skoków, schylania się, biegu, potrafi nieźle boksować, a naprawdę po mistrzowsku posługuje się batem. Tym samym, który nieraz pomógł mu wydostać się z niezłej opresji. Czasem rzuca też granatami, z niezwykle wystrzałowym skutkiem.





Pisałem o lokacjach, więc warto powiedzieć, że są naprawdę nieźle zrobione. Grafika jest dobra, bardzo szczegółowa i kolorowa. Różnorodność poziomów wpływa także dodatnio na satysfakcję z zabawy. A muzyczka? Ta sama co w filmie, przy której ręce same układają się na joypadzie. Po prostu rewelacja. I choć jest jeszcze kilka innych modułów, słuchanie tego akurat sprawiało mi największą satysfakcję. Kończąc wypada stwierdzić, że Przygody Indiany Jonesa to naprawdę świetna propozycja dla miłośników platformówek. Gra się naprawdę świetnie i szybko się nie ginie, co akurat dla mnie jest bardzo ważne. Nic nie jest bowiem bardziej frustrujące niż śmierć czyhająca zza rogiem. Tu tego uniknięto i bardzo dobrze się stało. Podsumowując, jednym zdaniem – pozycja na długie jesienne wieczory.

Eldgar

***sprzedaż** .... American Computer & Games*

THE RETURN OF THE JEDI

SNES

Zaczyna się już klasycznie. Charakterystyczne dźwięki, litery odpływające gdzieś w przestrzeń kosmiczą, gwiazdy, krążownik imperium. Gra THE RETURN OF THE JEDI to kolejna propozycja przeniesienia Gwiezdnej Sagi na kosolki. Akcja w grze toczy się chronologicznie do wydarzeń z filmu. Zaczynamy od uwolnienia Hana Solo z rąk Jabby, następnie przygotowujemy misję zniszczenia generatora pola na planecie Endor, po czym następuje atak na Gwiazdę Śmierci. Etapy składają się z wielu elementów zręcznściowych. W jednym np. musimy przebyć drogę ślizgaczem, by następnie wylądować i, już wcielając się w postać jakiegoś bohatera, niszczyć wrogów i wypełniać zadanie. Innym razem podróżujemy skuterami lub Sokołem Millenium. Do dyspozycji mamy kilka postaci: księżniczkę Leię, Luka, Hana, Chewbaccę, a także Lando Carlisiana. Nie wszyscy występują na tym samym poziomie, bowiem mają różne misje do spełnienia. Jednak w konsekwencji i tak się spotykają, jeżeli poprowadzisz ich do zwycięstwa. Walcz więc Lukiem i wykorzystuj jego możliwości oraz miecz, Księżniczka ma spryt, a Chewie jak zwykle obdażony jest niezwykłą siłą. Lano zaś będzie prowadził Sokoła w ataku na Gwiazdę Śmierci. Gra nie jest trudna, jednak należy mieć się na baczności, gdyż wrogów jest co nie miara. Etapy są ciekawie pomyślane, dobrze dopracowane – ciągle się myśli, co może być dalej. Oczywiście w tle słychać charakterystyczne dźwięki muzyki, które przyciagają graczy jak nie wiem co.

Cóż można więcej powiedzieć, chyba tylko to, że dla miłośników Gwiezdnych Wojen jest to pozycja obowiązkowa! A więc, niech Moc będzie z Wami.



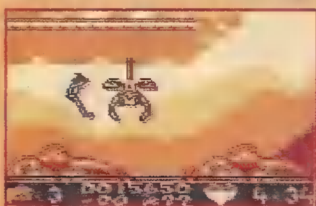
Eldgar

***sprzedaż** .... American Computer & Games*

DAS DSCHUNGELBUCH

GameBoy

Kiplingowska Księga Dżungli to jedna z tych nie starzejących się pozycji, na której wychowały się pokolenia. Gra Das Dschungelbuch jest platformówką, która przenosi nas właśnie w niezbadane ostępy dżungli, gdzie naszym zadaniem jest przeprowadzenie chłopca przez dziesięć ciekawych i całkiem dużych etapów. Jak przystało na tereny leśne, oprócz tradycyjnego poruszania się po ziemi, mamy możliwość chodzenia i skakania po drzewach oraz lianach. Gra ta, to jedna z wielu pozycji typu „jak najdalej w prawo", wiadome przy tym jest, że przynajmniej sie nie zgubimy. Naszą podróż uprzykrzają wszelkie zwierzęta: małpy, ptaki, skorpiony, węże, które za wszelką cenę chcą nas zatrzymać. Na szczęście mamy obok siebie przyjaciół, którzy chętnie nam dopomogą. Po drodze odnajdujemy mnóstwo przedmiotów, które mogą być później bardzo pomocne. Są to m.in. zegary, maski, owoce, dodatkowe życia, łopaty i wiele innych. Gra, mimo wszelkich pozorów, jest dość trudna. Sterowanie wymaga pewnej wprawy, a i przeciwnicy są bardzo nieustępliwi.



Aby wczuć się w atmosferę gry, trzeba dysponować sporą ilością wolnego czasu, ale ten chyba jest – bo jeszcze mamy wakacje. Polecam Księgę Dżungli szczególnie na plażę, gdzie w przerwach pomiędzy pluskaniem się w wodzie, można się rozłożyć na kocyku i opalając się, miło spędzać czas z GAMEBOY-em w dłoni.

Eltar

sprzedaż .... *American Computer & Games*

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

GameBoy

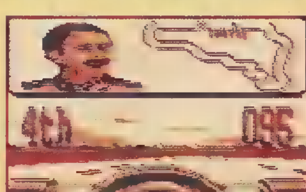
Długo zastanawiałem się, jaką grę wziąć dzisiaj na dywanik, aż w końcu mój wybór padł na Nigel Mansell's World Championship. Od dawna słynni ludzie użyczają swych nazwisk wielu produktom komputerowym, a w przypadku opisywanych dzisiaj wyścigów, jest to mistrz Formuły 1 i Formuły Indy, zwycięzca wielu eliminacji, prawdziwy mistrz kierownicy – Nigel Mansell.

Gra pozwala nam wziąć udział w pojedynczym wyścigu bądź całym sezonie Formuły 1. Żeby jednak od razu nie dostać łupnia, możemy potrenować jazdę wyścigówką w szkółce. Spoko, nie martwcie się jednak, nie będziecie musieli mieć na dachu (sorry, bolidy Formuły 1 nie mają dachu) niebieskiej tabliczki z literą L, co oczywiście oznacza lebiegę. Jeżeli komuś nie chce się trenować, to jest możliwość przyjrzenia się, jak jeździ Nigel Mansell. A potem, to już tylko wystarczy zasiąść za kierownicą. Ścigać możemy się na wszystkich światowych torach, które różnią się między sobą wieloma czynnikami – długością, liczbą zakrętów, sytuacją atmosferyczną (jedne są mokre, inne rozgrzane od słońca). Przed startem wykonujemy próbne okrążenie, a potem czekamy już na zielone światło i jazda. Sterowanie bolidem jest bardzo proste. Albo wybierzemy automatyczną skrzynię biegów, albo manualną. W przypadku tej pierwszej wystarczy tylko hamować i przyspieszać, w przypadku drugiej musimy więcej się namachać palcami, ale i tak jest łatwo. Oczywiście możemy też dobrać ogumienie, co w przypadku wyścigów jest niezwykle ważne.

Jazda wymaga od nas koncentracji, dlatego nie będzie czasu na przyglądanie się okolicy, choć prawdę mówiąc niewiele jest do oglądania. Grafika w ogóle jest przyjemna, dobrze widać tor, choć akurat zakręty są słabo oznaczone. Na ekranie widoczny jest zarys toru, prędkość jaką osiągamy, pozycja i liczba okrążeń do końca. Odgłosy silnika dodatkowo umilają zabawę, choć prawdę mówiąc gama dźwięków mogłaby być nieco szersza. Nie narzekajmy jednak, gdyż gra jest naprawdę wykonana dobrze i oferuje sporą ilość opcji. Dawno nie spotkałem się z programem na GameBoya, który oferowałby tyle możliwości. Polecam serdecznie Nigel Mansell's World Championship wszystkim posiadaczom „chłopczyka do gier", tym bardziej, że pora roku sprzyja graniu, bo jak tu nie grać, gdy za oknem ciemno i deszcz pada...

Eldger

sprzedaż .... *American Computer & Games*



NEWS

[illegible]

CHEATS

Fade To Black (Playstation)

Aby uaktywnić kody, wstukaj następującą kombinację w miejscu, gdzie zazwyczaj należy wpisać hasło:

kwadrat, trójkąt, kółko, krzyżyk, kółko, trójkąt

Dostępne kody:

cele ślepe:

kwadrat, kółko, kółko, kwadrat, trójkąt, krzyżyk

nieśmiertelność:

trójkąt, kwadrat, trójkąt, trójkąt, kwadrat, kółko

Resurrection Trent 2 (Playstation)

Aby zagrać bossem Kriolem, na ekranie wyboru postaci wpisz, używając klawiszy kierunkowych:

prawo, prawo, prawo, góra, góra, dół, lewo, lewo, dół

NBA Jam Tournament Edition (Playstation)

Jeżeli wpiszesz trzy literowe kody oraz daty, otrzymasz nowe postacie. Wyglądają tak:

BIL June 3 – Bill Clinton
HIL November 6 – Hillary Clinton
FNK January 8 – Frank Thomas
JAZ August 24 – Jazzy Jeff
LAR January 15 – Larry Bird
CHA May 4 – książę Karol
APE April 2 – Gorilla, maskotka SUNS
SNK June 15 – Snake
END January 1 – dostęp do ostatniego meczu sezonu
FIN January 1 – automatyczne zwycięstwo w całym sezonie

Super Street Fighter II (SNES)

3C38-7467 jeden cios zabija przeciwnika
3C38-7487 jw.
DF81-E404 każda bitwa trwa tylko jedną rundę

DESCENT (Playstation)

Wpisz podczas gry, a dostaniesz

TURBO – kwadrat, trójkąt, kółko, kwadrat, kółko, krzyżyk, kwadrat, krzyżyk, kółko, trójkąt, kwadrat, krzyżyk

WSZYSTKIE KLUCZE – kwadrat, krzyżyk, kółko, trójkąt, krzyżyk, trójkąt, trójkąt, krzyżyk, trójkąt, krzyżyk, trójkąt, krzyżyk

Godzilla (GameBoy)

00F-09F-E6E – nieograniczone życie
096-E9E-E67 – zaczynasz grę z 10 życiami

Super Mario World (SNES)

EEC0-AF6F – zmiana światów
9E32-6DAD – Mario robi się czarny
3E32-6DAD – nie ma wrogów

SYNDICATE

Jaguar



W SYNDICATE miałem przyjemność grać na PC i nie powiem, zaliczam tę grę do klasyki moich ulubionych pozycji. Dlatego też z ogromną radością przyjąłem fakt ukazania się jej na konsolę JAGUAR. Na początku nie byłem zachwycony – program trudny w sterowaniu, jak dla mnie za dużo zielonego koloru, jednak z czasem...

No właśnie, uroki SYNDICATE poznaje się stopniowo i jest to niewątpliwie zaleta gry. Wraz z rozwojem akcji wzrasta też nasze zaangażowanie. I o to chodzi. Przypomnę, że grając w tę świetną pozycję, mamy za zadanie sterować grupą cyborgów. Walczymy o dominację nad światem z wieloma różnymi organizacjami – syndykatami. Do wypełnienia mamy wiele misji, a każda zakończona sukcesem na danym obszarze oznacza, że dostał się on właśnie pod naszą jurysdykcję. Jest kilka typów zadań – raz trzeba kogoś eskortować, drugi – zabić, a także coś wysadzić lub po prostu sprzątnąć żołnierzy przeciwnika.

Cyborgi przez nas sterowane, to po prostu maszyny wojenne. Świetnie wyszkoleni i wyposażeni, stanowią śmiertelne zagrożenie. W naszych laboratoriach pracują jednak specjaliści, którzy wynajdują coraz to nowsze bronie i inne urządzenia – radary, apteczki, skanery itp. Normalną też rzeczą jest dodawanie naszym cyborgom nowych elementów korpusu, takich jak lepsze nogi (szybsi), korpus (odporni) czy mózg (myślą). Sterowanie, jak wspomniałem, na początku sprawia niemiłe wrażenie, ale po jakimś czasie można się przyzwyczaić. Najważniejsze, że gra nic nie straciła ze swej magii i nadal potrafi otumanić człowieka na wiele godzin. Ci, którzy znają już SYNDICATE, niech jeszcze raz spróbują wyścigu o dominację, ci zaś, którym nie dane było poznać tej świetnej gry, niech nie siedzą, tylko wyruszą na jej poszukiwania. I to prędko, aby nie było za późno!

Eldgar

***sprzedaż** .... Mirage Software*

PS GAMEPAD 8

PlayStation

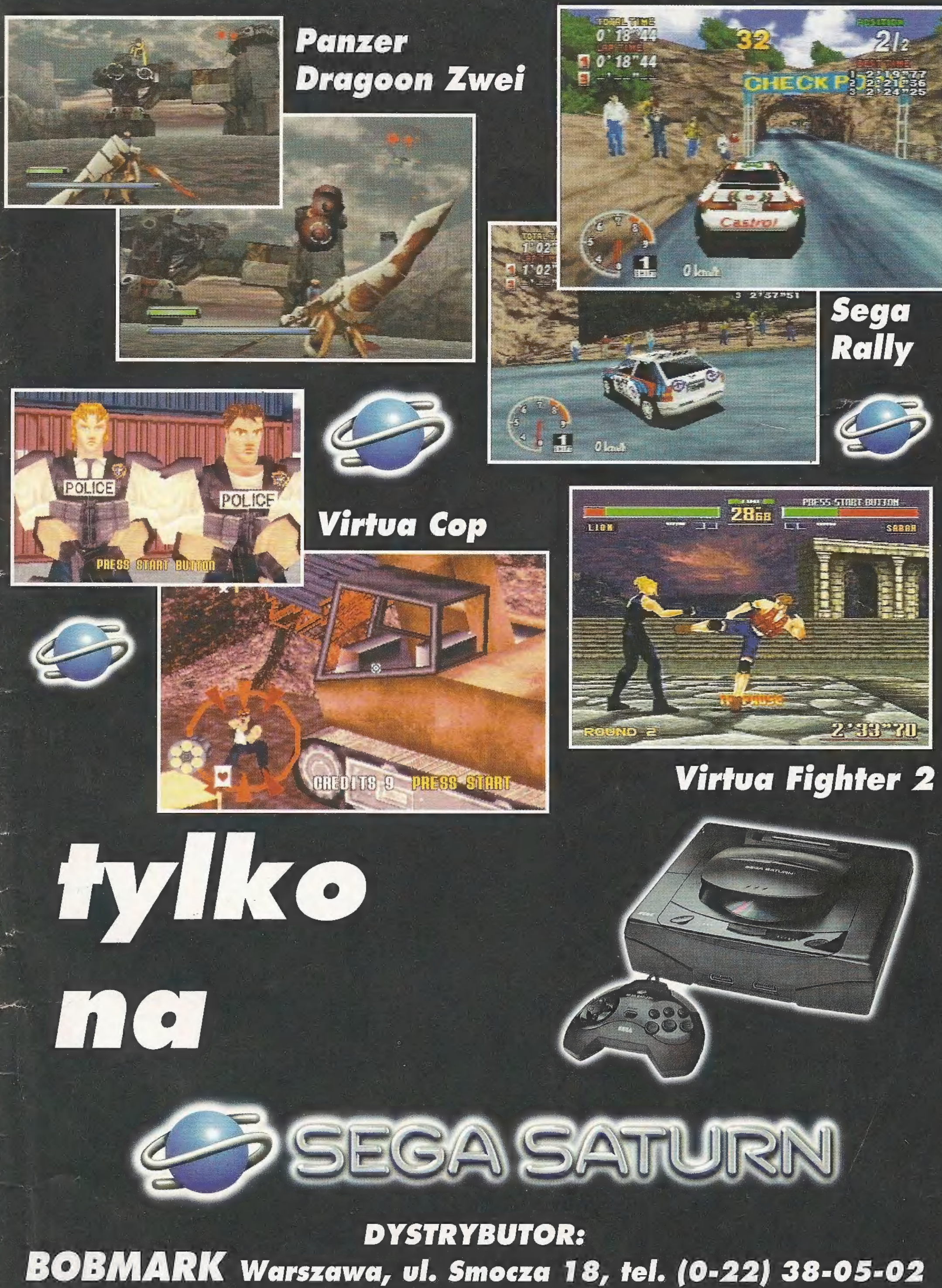
Dziś przedstawiamy pad przeznaczony do PLAYSTATION, który nosi nazwę PS GAME PAD 8, a wyprodukowała go firma INTERACT. Pierwsze, co rzuca się w oczy, to jego wielkość i kolor. Jest on odczuwalnie większy niż standardowy joypad SONY i cechuje go biała barwa. Konstrukcyjnie bardzo przypomina oryginalny joypad. Wyposażony jest w 8 przycisków fire + jeden auto, cztery przyciski kierunku oraz, co ciekawe, przycisk spowalniający grę. Urządzenie trzyma się świetnie w łapkach, jednak niedogodnością jest to, że przyciski kierunkowe są zbyt oddalone od siebie. Grając w taką grę jak AIR COMBAT nie zauważamy różnicy, jednak gdy chodzi o platformówki, to tu pozostaje pewien niesmak, gdyż w ferworze walki możemy nie trafić w przycisk we właściwym momencie. Natomiast opcja spowalniająca grę to niezły pomysł i doskonale sprawdziła się w gierce MICKEY MOUSE. Jednak przy niektórych tytułach przełącznik po prostu nie działa lub też wyczynia niestworzone rzeczy. Tak było w testowanej TOTAL NBA, gdzie włączenie tego przycisku oznaczało na przemian pauzę i grę. Dziwne. Ale cóż, w sumie jest to dobre urządzenie, szczególnie dla ludzi posiadających duże dłonie. A to, że przyciski nie są „miękkie", to tylko kwestia czasu. A więc miłej zabawy!

***sprzedaż** .... Lanser*




ŁEB JAK SKLEP...
DMG
Digital Multimedia Group
00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14
ŚWIAT CD-ROM
EMPiK KATOWICE
UL. P. SKARGI 6
TEL. (032) 59-72-96
PN-SOB 8:00 - 20:00
NIEDZ 11:00 - 17:00
EMPiK WROCŁAW
PL. KOŚCIUSZKI 21/23
TEL. (0-71) 44 14 26
PN. - PT. 9:00 - 20:00
SOB. 10:00 - 18:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00
EMPiK ZIELONA GÓRA
UL. BOHATERÓW WESTERPLATTE 19
TEL. (0-68) 25 39 35
PN. - PT. 10:00 - 18:00
SOB. 10:00 - 14:00
EMPiK WARSZAWA "ŚCIANA WSCHODNIA"
UL. MARSZAŁKOWSKA 116/122 (D.T. "JUNIOR")
TEL. 27 72 11 w. 366
PN. - SOB. 9:00 - 22:00
NIEDZ. 11:00 - 17:00
EMPiK POZNAŃ
UL. RATAJCZAKA 44
TEL. (0-61) 51 60 47
PN. - SOB. 10:00 - 22:00
NIEDZ. 10:00 - 16:00
WARCRAFT II
WORLD CIRCUIT RACING
grand prix MANAGER
SILENT HUNTER
KINGDOM O' MAGIC
EMPiK
MULTIMEDIA CENTRUM
DMG
Sprzedaż komputerów i oprogramowania
Apple Computer


GAMBLERIADA
III Targi Gier Komputerowych
25–27 października 1996
hala TORWAR
ul. Łazienkowska 6a
w godzinach:
25.10 piątek 11.00-18.00
26.10 sobota 10.00-18.00
27.10 niedziela 10.00-18.00
EUROPEJSKIE PREMIERY GIER!
GROTEKA MAX i NIE TYLKO!
TRZY TURNIEJE!
NIESPODZIANKI!
Organizator: GREIT tel. 629–19–43
Patronat: miesięcznik GAMBLER



Panzer Dragoon Zwei
Sega Rally
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
tylko na
SEGA SATURN
DYSTRYBUTOR:
BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02